

И Г Р Ы К А К И С К У С С Т В О

СТРАНА ИГР

PLAYSTATION | XBOX | NINTENDO | WINDOWS

DEUS EX: HR

СТР. 36

«ВЕДЬМАК 2»

СТР. 118

FINAL FANTASY XIII-2

СТР. 44

СЕКРЕТЫ SEGA

СТР. 81

L. A. NOIRE

СТР. 102

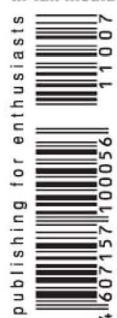
GEARS OF WAR 3

СТР. 42

ЭКСКЛЮЗИВ
НОМЕРА
ИНТЕРВЬЮ
NINTENDO

стр. 16

(game)land
hi-fun media



РЕКОМЕНДУЕМАЯ
ЦЕНА

250p

NEED FOR SPEED: THE RUN

ПЕРЕЗАГРУЗКА СЕРИАЛА.
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ
РЕПОРТАЖ

СТР. 24

СЕРИАЛ CONTRA,
ОПЛОТ ХАРДКОРА
SPECIAL!

ROCKSTAR
И БРАТЬЯ ХАУЗЕРЫ,
ОТЦЫ GTA

FAMITSU
17 СТРАНИЦ

ПРИ ПОКУПКЕ КАЧЕСТВА – МОЛОКО В ПОДАРОК



Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный». Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных. Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет. Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из-за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ. Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка «мы – это то, что мы едим». От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.

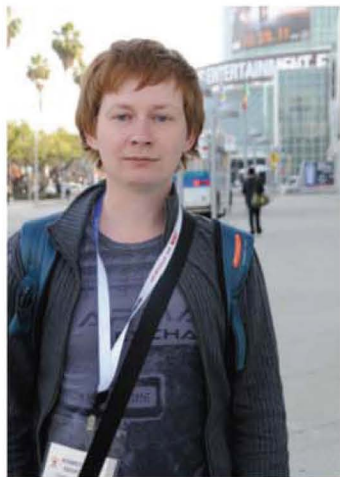


Слово редакторов

Июль 2011 #07 (323)

НА ОБЛОЖКЕ
Need for Speed: The Run

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Electronic Arts



Подошел я на E3 2011 к демо-юниту с Metal Gear Solid 3 на Nintendo 3DS, поиграл – интересно. Вот только графика уж больно страшненькая. Сокрушался, сокрушался, а потом вспомнил: на PlayStation 2 она была не сильно лучше.

Вот в чем парадокс: появляется новая игра, мы смотрим и думаем: «Как же классно она выглядит! Все как в жизни! Идеально!» Через год-два возвращаемся к ней же и видим: а картинка-то несовершенна! Проходит десятилетие – и это уже смешное ретро. Игра ничуть не изменилась, а наше восприятие – радикально.

Нельзя сказать, что в 2001 году мы смотрели на корявые 3D-модельки в играх для PlayStation 2 и рассуждали: «Да, это страшно, но железо консоли лучше не потянет, поэтому удовлетворюсь этим». Мы видели волшебные миры и ярких персонажей, поэтому ничего такого уж «большого» от игр не хотели.

Каждое новое поколение консолей, графических движков словно отнимает у нас удивительную способность достраивать игровую картинку до полноценной в собственном воображении. Что там PlayStation 2! Даже во времена спрайтов «Денди» герои и миры казались нам реальными. Увы, эта способность может атрофироваться, портиться – как зрение у близорукое человека.

Почему-то я уверен в том, что Nintendo Wii U в России «не пойдет». У игр Nintendo в списке системных требований всегда есть воображение.

Как сказал мне на E3 знакомый из Сарcoma, в Ninja Theory еще не готовы представить миру играбельную демоверсию новой Devil May Cry, и в ближайшие месяцы ситуация не изменится. Зато к выставке подоспел видеоролик: без красивого CG, но с нарезкой из боевых сцен. В комментариях на ютубе – потоки желчи, не смотря на демонстрацию суперудара, который моментально выбеливает герою волосы и проявляет красный цвет плаща.

Кое в чем мы с возмущенными фэнами совпадаем: мне тоже не нравится, что в видео очень сильный акцент сделан на одиночных ударах. Можно сказать: мол, Данте так старательно делает все эти отмашки мечом, чтобы зрителям хоть что-то удалось разглядеть. Но то, что отлично смотрится в сюжетном ролике, выглядит дикостью на арене, ведь в Devil May Cry самые азы – не одиночный выпад, а последовательность из трех. И когда я вижу, что герой как-то не торопится продолжить комбо, начинаю подозревать неладное.

Зато радует, что возможностей для боя в воздухе явно стало больше. И что врагов на арене прибавится – иначе за чем вводить суперудар, напоминающий о Samurai Warriors 2 (герою позволяют очень быстро метаться от одного врага к другому, пока длится действие приема).

Жалко только, примеров исследования мира вообще нет. А без этого в Devil May Cry – никуда.

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gic.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наталья Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gic.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин
Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@gic.ru
Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gic.ru
PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Директор группы LIFESTYLE
Юлия Мавлянова
yulia.mavlyanova@gic.ru
Заместитель директора группы LIFESTYLE
Юлия Чернова
chernova@gic.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minaikova@gic.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@gic.ru
Администратор
Наталья Веприцкая
vepritskaya@gic.ru
Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@gic.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
(495) 935-70-34 доб. 225
koshelova@gic.ru

Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
(495) 663-82-77
goncharova@gic.ru

Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
(495) 935-70-34 доб. 248
lukicheva@gic.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва,
ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 196255 экземпляров
Цена свободная

Старшие менеджеры

Ольга Емельянцева
olegami@gic.ru
Оксана Алексина
alekhina@gic.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@gic.ru
Администратор
Юлия Малыгина
malygina@gic.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стречнева
strekneva@gic.ru

Старшие менеджеры
Ирина Краснотуская
Наталья Озира
Кристина Татаренкова
Менеджер
Надежда Гончарова

Старший траффин-менеджер
Марья Алексеева
alekseeyeva@gic.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцова
rumyantsava@gic.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ

Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gic.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

Подписные индексы

по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.gic.ru

Претензии и дополнительная информация

В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу:
claim@gic.ru

Типография

Zapolex, Польша

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gic.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.

Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2011

Слово команды



Цель Воя-Чин

Стаж в журнале: 8 лет

Любимые игры:

Quatrazon, «песочницы»

С вами снова спецкор «Страны Игр» из параллельного мира. Не знаю, что там написал в своей рецензии мой двойник из вашей вселенной, а я так скажу: высокие оценки The Witcher 2 – заслуга исключительно мастеров-текстурщиков. Ну, ещё этих, осветителей. Прочее – блоки-перекаты, ветвящийся сюжет, корявый стелс, боссы с QTE и без них – вторично, видали мы и получше. Хотя, возможно, не всё сразу в одной игре.



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет

Любимые игры:

Soul Hackers, Chrono Trigger

Прошел повторно Catherine и получил самую дурацкую концовку из предусмотренных (ну, правда, не ту, в которой Винсент отправляется в космос). От горя заказал Akai Katana Shin, получил ровно через неделю (что удивительно для EMS) и вот сейчас изучаю записи прохождений крутых игроков. Правда, почему-то не дают скачать три топовых повтора. И на форумах новый скролшутер от Cave пока не обсуждают. Неужели все играют в Eschatos?



Артём Шорохов

Стаж в журнале: over 9000

Любимые игры:

Battle City, Xonix, Gears of War 3

Наконец-то начали с Вороном и Коптихонечку играть в Mortal Kombat. Приятно. Ещё приятно видеть, в какую сторону развивается долгожданная Supremacy MMA. А вот читать раз за разом о том, что, мол, не бывает иных файтингов, кроме тех, что надоели, мне всегда странно. Друзья, вы же сами их игнорируете! Не приемлете непривычных боевых систем, бежите от «ненамковской» графики, отказываетесь признавать право жанра на эксперимент.



Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет

Любимые игры:

Содержание рубрики Retroactive

По ходу дела полтора года разработки Duke Nukem Forever напомнили Рэнди Питчфорду о том, как это весело – разрабатывать такие игры, какие хочется. Не знаю, какими правдами и неправдами он выбил у Ubisoft разрешение издаваться над уважаемым сеттингом Второй Мировой, но Brothers in Arms: Furious 4 (ранее известную как Savage 7) я поместил в список ожидания с абсолютной уверенностью. Nail to the king, bastards!



Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7.5 лет

Любимые игры:

Metroid Prime, Final Fantasy XII

E3 расстроила. Смотрел в прямом эфире все пресс-конференции и не зевал только на Sony и Nintendo – да и у них ни одной игры не понравилось. Vita моментально вызвала симпатию (в отличие от PS3 и PSP, например), и, пожалуй, она мне импонирует больше, чем 3DS. Wii U заинтересовала концепцией, но и только. Единственная же впервые открыто показанная игра, которая действительно понравилась, – Tomb Raider.



Валерий Корнеев

Стаж в журнале: 6 лет

Любимые игры:

Ico, Final Fantasy VI

Чуть не написал колонку о том, как сильно разошлись наши пути с Mortal Kombat (в Сети просят подробно об этом высказаться), но L.A. Noire и еще одна игра – не такая интересная, как L.A. Noire, но много более полезная – окончательно задвинули МК на периферию моего сознания, где творению господина Буна, видимо, самое место. Что за игра? Расскажу в следующем номере.

ПЛЕЕРЫ RITMIX

Ritmix[®]
moving sound

www.ritmixrussia.ru

NOIZE MC ВНУТРИ!*



* ИЩИТЕ УПАКОВКУ СО ЗНАЧКОМ



BLADE
GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



ИНТЕРВЬЮ

16

Путь Nintendo

Изучаем Wii U и беседуем с Лораном Фишером, директором по маркетингу Nintendo of Europe. Ответы на важные вопросы – только в «Стране Игр».

ДИСКУССИЯ

10

Новости: на злобу дня

Обсуждаем Wii U и не только
Команда «СИ»

ТРАНСЛЯЦИЯ

14

Индустрия чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей
twitter.com

ИНТЕРВЬЮ

18

Путь Nintendo

Впечатления от Wii U и разговор с топ-менеджером Nintendo
Константин Говорун

РЕПОРТАЖ

20

Факты о E3 2011

Подборка наблюдений о выставке, индустрии и вообще
Константин Говорун

ХИТ?!

26

Need for Speed: The Run

Автопробегом – по бессюжету!
Артём Шорохов

30

Kingdoms of Amalur: Reckoning

God of War плюс Oblivion
Артём Шорохов

38

Deus Ex: Human Revolution

Изучаем превью-версию походов Адама Дженсена
Святослав Торик

44

РЕПОРТАЖ

Gears of War 3

Полчаса в обществе Клиффа Блэжински и демоверсии сингла
Наталья Одинцова

РЕПОРТАЖ

45

Final Fantasy XIII-2

Операция по возвращению фэнской любви
Наталья Одинцова

ИНТЕРВЬЮ

46

Uncharted 3: Drake's Deception

Узнаем подробности у инсайдера Naughty Dog.
Артём Шорохов

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

50

Hush, boy

Будущее файтингов
Евгений Закиров

52

Почему я не люблю Konami

Тысяча и одна причина
Сергей Цилюрик

54

Куда приводят мечты

Игры стали такими, как мы хотели когда-то. Почему мы не рады?
Денис Никишин

58

История одного техзадания

Секреты ведьмачьей анатомии
Илья Ченцов

60

Такое слово испортили

Специфика российского менталитета
Константин Говорун

СПЕЦ

62

Achievement unlocked

В погоне за (ложными) достижениями
Евгений Закиров

68

История Rockstar, ч. 1

Кто придумал GTA?
Святослав Торик

76

Contra

Тернистый путь в 3D и обратно
Сергей Цилюрик

FAMITSU

81

Sega

Чертежи Mega Drive и другие секреты Sega
Famitsu



SMART TV. Включайтесь.

Samsung Smart TV – испытайте погружение в мир информации и развлечений. Используйте множество приложений, путешествуйте по Интернету, находите и смотрите то, что интересно именно Вам! Samsung Smart TV расширяет возможности!

* Смарт ТВ

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный). Товар сертифицирован. Реклама.

- 98** **НА ПОЛКАХ**
Infamous 2
Вчера – злодей, сегодня – божий одуванчик
Евгений Закиров
- 102** **L.A.Noire**
Современная версия Police Quest
Валерий Корнеев
- 108** **Red Faction: Armageddon**
Нанокучница и сфера непроходимости
Святослав Торик
- 112** **Brink**
Мульти без сингла – деньги на ветер
Евгений Закиров
- 114** **Virtua Tennis 4**
Не самая реалистичная, но все равно увлекательная
Бен Хорни
- 116** **Dynasty Warriors 7**
Миллион китайцев и сто тысяч китайянок
Евгений Закиров
- 118** **The Witcher 2: Assassins of Kings**
Последний герой ролевика
Илья Ченцов
- 124** **Hard Corps: Uprising**
Contra нашего времени
Константин Говорун
- 126** **Dead or Alive: Dimensions**
Теперь их можно разглядывать в 3D
Евгений Закиров
- 128** **Duke Nukem Forever**
Он вернулся надрать задницу. А уже некому...
Бен Хорни
- 132** **Tom Clancy's Ghost Recon - Shadow Wars**
Пошаговая стратегия в духе Advance Wars. Круто!
Святослав Торик
- 134** **DiRT 3**
Уже без Колина, но все еще реалистично
Юрий Левандовский

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ



- СПЕЦ**
76 **Путь Contra**
Почему два измерения лучше, чем три?
Сергей Цилюрик



- СПЕЦ**
81 **История Sega**
Уникальные подробности прямо из Японии
Команда Famitsu



- 3D-монитор и 3D-очки**
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision. Технологии 3D Vision отлично поддерживают такие новинки, как Crysis 2, Portal 2, Bulletstorm и Homefront.



- Телевизор**
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

Список рекламодателей

«Тевье» 2 обл. | «Альфабанк» 3 обл. | «Софтклаб» 9, 4 обл. | Blade 3 | Samsung 5, 7 | Wexler 21 | Oldi 31 | West 57 | Журнал «Форсаж» 61 | Подписка 107, 137 | ozon 111

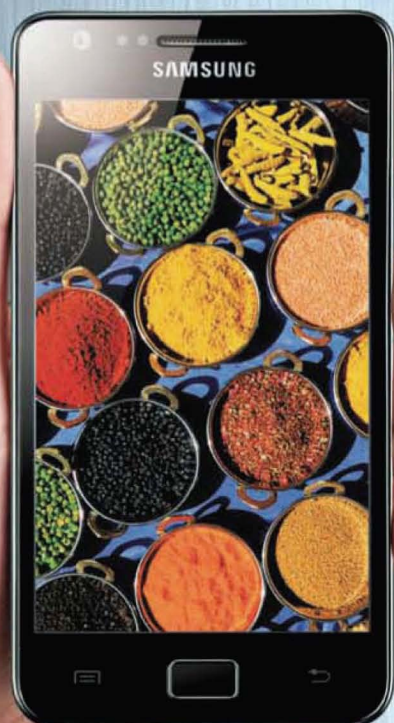
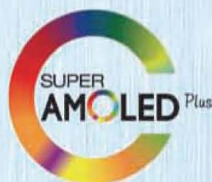
SAMSUNG

Samsung GALAXY S II

Яркий

SUPER AMOLED Plus

гарантирует совершенную яркость цветов



Быстрый

Двухъядерный процессор 1,2 ГГц
задает новый уровень
производительности



Тонкий

Толщина 8,49 мм
определяет уникальный дизайн



Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).

www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.

SUPER AMOLED Plus – сверхяркий экран высокого разрешения. Galaxy – Галактика.

ТЕМА НОМЕРА



ТЕМА НОМЕРА

24

Need for Speed: The Run

Мы съездили в ванкуверскую студию Electronic Arts, где куется новая часть культового автосериала.



138

Shadows of the Damned

Три слова, которые мы давно хотели написать в журнале...

Наталья Одинцова

142

Hoard

Время быть драконом

Илья Ченцов

144

World of Tanks

Теперь с клановыми войнами!

Андрей Окушко

148

Аниме и манга

Лучшее из Японии

Валерий Корнеев

158

Ажурное счастье

Богатый внутренний мир видеоигр

Бен Хорни

160

Новое в мире железа и гаджетов

Николай Арсеньев

171

LEVEL UP

Видеожурнал

Содержание

Команда Level UP

172

БОНУСЫ

Релизы

Во что играть в следующем месяце?

Команда «СИ»

174

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Занудный FAQ

Артём Шорохов

175

Я + Игра =

ilomilo

Артём Шорохов

176

Наши любимицы

Аня Штрауд (Gears of War)

Артём Шорохов

**СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР
В ПРОДАЖЕ С 28 ИЮЛЯ**
АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ
НА GAMELAND.RU

16
www.pegi.info

02.11.11

ОФОРМИТЕ ПРЕДЗАКАЗ

ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ
WWW.SOFTCLUB.RU

ОФОРМИТЬ ПРЕДЗАКАЗ МОЖНО НА САЙТЕ
WWW.SOFTCLUB.RU ИЛИ В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНАХ
WWW.IC-INTERES.RU И WWW.OZON.RU.



PS3

PlayStation 3

SONY
make.believe

» Новости: на злобу дня

Новые модели распространения контента

Крис Тэйлор из Gas Powered Games, недавно перенявшей эстафету разработки Age of Empires Online, рассыпается в комплиментах использующейся в готовящейся в выходе стратегии бизнес-модели: базовая AoEO будет бесплатной, а за расширенный функционал, дополнительные сценарии и декоративные элементы пользователи смогут платить выборочно, приобретая только то, что им по душе.

«Если я могу получить замечательную freemium-игру с сотнями часов бесплатного геймплея, зачем мне идти в магазин и платить \$50 по старой модели?» – спрашивает Тэйлор. – Всё, я больше не буду столько выкладывать за игры. Я хочу такую модель везде – в любой моей любимой игре. Если вы попросите меня сделать прогноз на 10 лет вперед, я скажу, что за этим будущее индустрии».

И вопрос тут – не только в том, как продаются игры, считает Тэйлор, но и в подходе разработчиков. «Обычно игра выходила на дисках, а через полгода-год появлялось дополнение. Но основная команда разработчиков, как правило, уходила работать над следующей большой игрой, а дополнительный контент для уже выпущенной готовили менее ценные команды, и у них это получалось не так хорошо. И геймеры переходили к каким-то другим играм. Мы так делали на протяжении 20 лет. А сейчас это меняется».

О подобном говорит и глава Valve Гейб Ньюэлл. После Half-Life 2 его компания перешла от длительной и изнурительной разработки «больших» игр к выпуску эпизодического контента; сейчас же у нее новая бизнес-модель – «развлечение как сервис». В качестве примера Ньюэлл приводит Team Fortress 2, которая за три с половиной года получила более двухсот бесплатных обновлений. Left 4 Dead 2 догоняет ее по частоте апдейтов, и Valve подумывает о подобной схеме для Portal 2. Правда, в отличие от freemium-схемы Age of Empires Online, весь дополнительный контент для игр от Valve бесплатен.



Святослав Торик: В принципе, мы на эту тему уже высказывались, когда Codemasters предлагала продавать «Формулу-1» по частям. Правда, там предполагалось, что и полноценное ядро игры будет продаваться, и в этом кроется глубинная разница между двумя системами – совсем free2play и «покусковая» продажа.

Не секрет, что игры формата f2p создаются таким образом, чтобы игрок видел – он играет в жалкий обренок того, чем в действительности является Великая Игра. Его ограничивают на каждом углу, ему создают неудобства и режут интерфейс с одной-единственной целью – показать, что ему есть за что платить. И он платит, а куда деваться? Было бы преступно думать, что отбить разработку можно одной лишь продажей шляп и «красок для никнеймов». Во-первых, узкокишечные игры (а AoE Online определенно не представляет масс-маркет) обладают слишком маленькой аудиторией, а во-вторых, эта аудитория ориентирована на результат, и «декоративные элементы» там нужны слишком малому количеству народа, а вот расширенный функционал – это уже интересно. В «браузерных стратегиях», извините за выражение, наибольшей популярностью пользуются возможность ускорить процесс добычи ресурсов или постройки, а также функция «очереди» строительства и прочая автоматизация, не требующая слишком частого подбегания к компьютеру. То есть, никаких фишечек и рюшечек. Ну а с дополнительными сценариями все понятно – в них будут играть только те, кто их купят. На языке f2p это означает, что, покупая новую карту, ты подписываешь себя на то, что будешь играть с другим человеком, купившим ее, а значит, скорее всего, купившим и «дополнительный функционал».

Так что я по-прежнему придерживаюсь того, что продавать игру нужно полноценными кусками, чистыми gameplay slice, а не довесками к обрубкам.



Сергей Цилюрик: Честно говоря, я слабо себе представляю, какая ситуация там с TF2 в плане стоимости разработки (ее ж добрые 10 лет делали), но шляпы с красками приносят заметные деньги – там чуть ли не каждый предмет приносит как минимум пятизначные суммы. И это притом, что всё это можно честно в игре получить.



Но – положим, что ты прав про конкретный жанр. Тем не менее, что ты думаешь насчет подобной схемы в целом? Я вот, глядя на ту же TF2, представляю, что если бы ее выпускала не щедрая Valve, а желающий нажиться на freemium-схеме издатель, то первая, релизная, версия игры с 6 картами и 3 оружием для каждого класса была бы бесплатной (и многие были бы ей уже рады – вон, Зонт 9.5 поставил), а дополнения для любимых классов (с оружием, ачивками, шапками) и новые карты предлагалось бы покупать отдельно. Жанр мультиплеерных шутеров не нишевый, выгорело ведь бы, как считаешь?



Святослав Торик: Жанр мультиплеерных шутеров – второй по значимости после MMORPG, если не первый (не уверен, что кто-нибудь пытался подсчитать). В нем экспериментируют с различными монетизационными системами все подряд – от NC Soft до EA. Там есть и продажи валюты, и продажи отдельных услуг, и визуалка с функционалкой, и все что угодно. А вот кто из них успешнее – сказать не могу, я особо этим жанром не увлекаюсь. **СИ**





Lionhead: «Перепродажа игр бьет по нам больше, чем пиратство»

Многие разработчики жалуются на высокий уровень пиратства на PC – некоторые, как, например, Capcom с Super Street Fighter IV – предпочитают и вовсе не портировать мультиплатформенные проекты на PC. Мэтт Вест, дизайнер боевой системы Fable III, считает иначе: «Нынешнее PC-пиратство, пожалуй, менее проблематично, чем перепродажа б/у игр для Xbox».

«Я работал над компьютерными играми много лет, и пиратство всегда оставалось проблемой, – продолжает Вест. – Есть честные люди, и если им нравится твоя игра, они ее купят. Пираты же, на какой системе бы ты что ни делал, все взломают. И таких людей ничего не остановит – если ты только, конечно, с таким пиратом не поговоришь лично, лицом к лицу, о том, что он делает».

Новейшая работа студии Lionhead, Fable III, более чем успешно продается на Xbox 360 – счет идет на миллионы копий – поэтому продажи запоздавшей PC-версии расцениваются как приятный бонус. «Мы в любом случае останемся в плюсе, – пожимает плечами Вест. – Но, как я уже говорил, сейчас перепродажа игр стоит нам больше, чем пиратство».



Евгений Закиров: Вообще-то, Capcom недавно заявили, что у них большие планы связаны именно с PC (в том числе с SSFIVAE). Там даже список был. Ну, и вообще-то Capcom чуть ли не чаще других японских издателей что-то там постоянно портирует. В прошлом – коряво.



Артём Шорохов: Позиция Capcom, как по мне, не выглядит такой уж твёрдой. Они уже столько раз вставали в эту гордую позу, а потом выстреливали ПК-портами, что на очередное «Волки! Волки!!!» деревня уже не сбегается. Street Fighter IV – вот он, на блюдечке. Уверен, не пройдет и года, как мы увидим новые ПК-версии от Capcom.

Собственно, в этом отчасти и проблема: издатели колются, страдают, но продолжают жевать кактус, сливая своих священных коров пиратам в лапы. А ещё они упорны в стремлении усложнить жизнь не пиратам, но добропорядочным пользователям. Доходит до смешного: любую пиратскую игру на ПК проще запустить и заставить работать нормально, чем лицензионную. Может быть, это и необходимое зло, но почему же за мой счёт?

Что касается перепродажи игр – я не раз уже рассказывал об этом. На Западе это целый рынок, который действительно бьёт по карману издателя. Для нас же проблема выглядит надуманной, масштабы не те. Сейчас всё постепенно идёт к очередному усложнению жизни рядовому пользователю посредством одноразовых онлайн-активаций отдельных компонентов игры, продажи ваучеров на скачивание и так далее. В арьергарде – Electronic Arts, которая даже HD-римейк «Алисы» задумала предлагать только первым владельцам сиквела. Казус: большинство владельцев PS3-версии Mortal Kombat несколько недель не могли играть друг с другом по сети лишь потому, что Warner польстилась на те несчастные копейки, которые может отжать с пиратов и б/у-шников на онлайн-пропусках, работающих, как вы уже знаете, только через отключенный на профилактику PS Store.

И дальше будет больше.

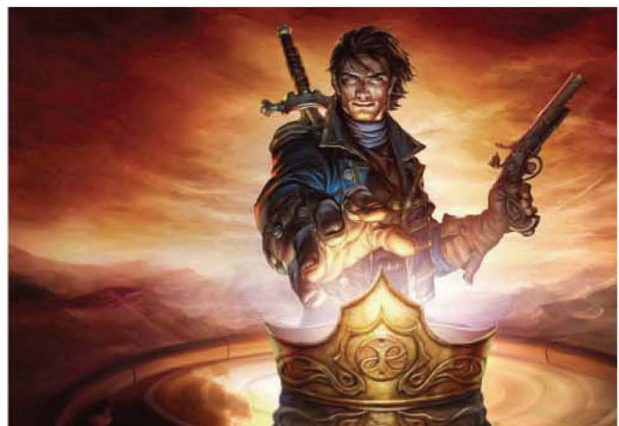


Сергей Цилюрик: Пусть даже они и портируют последнюю итерацию SF на PC – все равно ведь это будет с запозданием. Как и в случае с Fable III, собственно.

Может, в этом как раз и заключается их борьба с PC-пиратством – в запоздалом выпуске портов.

Что же до удобства пираток и лицензий на PC – соглашусь лишь отчасти. Steam очень удобен. Очень. И купить и скачать игру через Steam едва ли не быстрее, чем скачать и установить пиратку. И вопрос сбыта подержанных копий Steam тоже решает. Мне, честно говоря, никогда даже не хотелось избавиться от какой-либо Steam-покупки (Heavy Rain, например, понесу завтра продавать, ну его нафиг).

С другой стороны, помимо Steam, на PC есть еще и GFW Live, и он ужасен. Помню, как я проклял все на свете, когда ставил себе Bulletstorm. **СИ**





Wii U, новая домашняя консоль от Nintendo

На своей пресс-конференции Nintendo, как и обещала, показала новую консоль Wii U – а точнее, её чудо-контроллер. Помимо привычных двух аналогов, четырёх кнопок и четырёх «шифтов» он содержит ещё и шестидюймовый тачскрин, который можно будет использовать как в дополнение к экрану телевизора, так и (если игра это будет позволять) вместо него. Также в контроллере Wii U нашлось место для камеры, микрофона, динамиков, вибромоторчика и акселерометров – иными словами, в нем собрались практически все зарекомендовавшие себя способы взаимодействия с игрой.

Несмотря на большие размеры (примерно 17х26 см), контроллер, судя по отзывам, достаточно легок и больших неудобств в использовании не вызывает (возможно, Наташа или Костя смогут рассказать поподробнее?). Wii U также будет совместима с пультами и всеми аксессуарами от обычной Wii, что позволит комбинировать использование различных средств ввода в одной игре. Увы, на презентации были продемонстрированы лишь прототипы, но не демки полноценных игр для консоли, которая выйдет лишь в следующем году. И, конечно, стоит упомянуть о том, что Wii U выдаёт современное качество графики. Джон Риччиелло обмолвился про перспективы Battlefield 3 на новой консоли Nintendo, пообещав полную поддержку со стороны EA; на Wii U уже заявлено множество мультиплатформенных AAA-проектов, таких как Darksiders 2 или Ninja Gaiden III. Правда, на данный момент нет никакой информации о том, как в этих играх будут использоваться возможности нового контроллера.

А что редакция «СИ» думает о новой приставке и встроенном экране?



Илья Ченцов: Похоже на «ответ консолей планшетным компьютерам». Кстати, интересным был бы ответный удар – стационарный комп с планшетным в качестве клавиатуры/мыши.

Мне вот интересна больше новая фишка из Mass Effect 3 – голосовые команды. Я как раз после Dragon Age II думал, что возможность разговаривать голосом в RPG была бы большим шагом навстречу честному отыгрышу роли. Но там, конечно, будет нечто более убогое.

В каких-то наших обсуждениях я уже говорил, что в консоли добавляют не то, что нужно геймерам, а то, что проще рекламировать. Я вот хочу, чтобы у меня в играх была свобода действий, большие красивые миры, умные NPC. Мне вместо этого дают контроллер со встроенным интерфейсным окошком. Сюрприз! Потому что КсВЮ легче показать лицом в трёхполовиноминутном трейлере. Вообще, по трейлеру складывается впечатление, что опять будет негеймерская консоль. Браузер? Перехват телевизионного изображения? Я вот никак себя не ассоциирую с теми юзерами, что фигурируют в этом ролике.



Святослав Торик: Сама идея контроллера со вспомогательным экраном не нова – Sega Dreamcast тому подтверждение. Передавать по Bluetooth куски кода для воспроизведения на шестидюймовом экране – тоже не новость. Но тогда возникает вопрос: почему так мало функционала у контроллера, который тянет на полноценный хэндхелд? И почему вообще никак не связали платформу с 3DS? В этом плане кроссинхронность PSV-PS3 выглядит куда выгоднее. И даже если это опять будет медиаплатформа без определенного фокуса на аудитории, она уже сейчас смотрится как более выгодная покупка.

Отдельный респект и уважуха за обратную совместимость аж двух

поколений. Надеюсь, что сдержат обещание в полном объеме, а не так некрасиво, как Sony в свое время.



Артём Шорохов: Ответ очень прост и неоднократно наглядно доказан. База консоли должна включать все эти компоненты, нельзя делать высокую ставку на отдельные аксессуары – маркетинг просто не позволит ставить на поток игры, которые невозможны на «голом» комплекте. Именно поэтому у нас нет и не будет большого количества действительно крутых игр, действительно придуманных и разработанных под Move, Kinect, Balance Board и уж тем более любые связки любых двух консолей. Это не просто невыгодно – это самоубийственно. А вот для Wii U, как и ранее для нунчака Wii, будут делаться все эксклюзивы практически без исключения. Плюс мультиплатформа покажет несколько «дешёвых» решений (и вот это уже – вотчина Kinect, Wii и PS3+Vita). Думается, именно на PS3+V будут портировать Wii U-версии, а не наоборот. Просто потому, что там это мало кем востребованный бонус (да-да, ты много видишь на полках игр «с зеркалом заднего вида на вашей PSP»? Многие до сих пор не имеют дома двух приставок от одного производителя, не равняем всю аудиторию по себе), в то время как у Nintendo связка – базовый комплект, и функция связи востребована 100% владельцев консоли.

Вот так всё грустно и просто. Именно поэтому я с интересом смотрю на будущее Wii U и буквально заранее списываю со счетов «двухчастную» конкуренцию. Одна надежда: Sony может просто взбрыкнуть. Из вредности. Если вдруг почувствует острое желание бодаться. Тогда конкуренция не ограничится красивыми обещаниями, тремя анонсами с двумя последующими кэнселами и двумя дюжинами казуалок на PSN, а начнётся планомерная, затяжная и очень-очень затратная война. Но я не слишком в это верю. Момент не тот.



Сергей Цилюрик: Насчет кроссинхронности: в случае с PS3-PSV ведь мы имеем дело с, по сути, играми для двух разных консолей. Это мне напоминает Steam, на самом деле: поиграл дома в «Цивилизацию», сейвы ушли в Steam Cloud, потом, например, на работе загрузил на мак Steam, скачал игру вместе с сейвами, продолжаешь. А в Wii U схема все же другая.



Артём Шорохов: Собственно, это счастливо и давно практикуют PS2+PSP (было не то две, не то три игры, которые нужно было покупать отдельно и синхронизировать сейвы через шнур). А PS3+PSP делят скачиваемые minis, но почему-то не сейвы для них. Всё есть, всё на руках, всё давно придумано. Вопрос именно в масштабе реализации. До сих пор масштаба просто не было. Зато была пара PS3-игр с PSP-анлоками.



Святослав Торик: А до PS2 и PSP была связка GBA-GC, где карманная приставка работала, как и обсуждаемый пациент, дополнительным экранчиком или полноценным контроллером (только под-держивалось всего игр тридцать). А до того был Дримкаст с его VMU (самое близкое к Wii U, на мой взгляд). А до него была штука для связки Nintendo 64 – GB/C. А еще раньше был ключ-картридж для Sega GameGear, в который можно было воткнуть картридж от стационарной Sega Master System и идти на улицу, дышать воздухом и продолжать приключения Алисии в Phantasy Star, к примеру (сейвы-то на картридже хранились). Так что, да, этой истории уже сто лет в обед. Большая N, как всегда, выбрала удачный момент, только конференция все испортила (читали уже, что у нее акции после презентации упали?). Но и Sony тоже хорошо выступила – в следующем году будет жарковато, факт.



Илья Ченцов: Но было ли это круто, или никому нафиг не надо?



Артём Шорохов: Мне, как выяснилось, точно не надо. Поблагодарил пару дней, да и перешёл на одну конкретную версию. Память о том, как утомительно PS3 «синхронизирует трофеи», думаю, это просто само по себе будет не менее громоздко и неудобно, чем поколение назад. Впрочем, готов ошибиться и вообще с удовольствием посмотрю, как и что они придумают. Тем не менее, хорошо помню то нежелание, с которым начинаешь играть в портативную версию – экран мельче, звук хуже, графические детали теряются, да ещё, небось, и интерфейс окажется неоптимизирован – попробуйте затолкать какой-нибудь Dead Rising 2 в несколько дюймов портативного экрана! Думается, сторонние издатели не захотят особенно морочиться (какой с того профит?), и в конце концов все успокоится на одной лишь возможности подключения Vita к телевизору, столь востребованной частью PSP-аудитории. Это и не плохо вовсе; об одном только прошу – давайте на этот раз оставим владельцам «стационарной» PS3 возможность беспроводного подключения? Ну, чтобы совсем как у Nintendo.



Сергей Цилюрик: Консоль мне, в принципе, понравилась. Правда, удивляет, что тачскрин без поддержки мультитача в 2012-м, и тот факт, что на каждую консоль будет приходиться лишь по одному чудо-контроллеру. Я-то уж было надеялся на замечательный мультиплеер, когда у каждого свой экранчик, как в Final Fantasy Crystal Chronicles или The Legend of Zelda: Four Swords Adventures. В общем, складывается какой-то баланс наконец между Sony и Nintendo. В предыдущем поколении DS была явно лучше PSP, а PS3 стартовала очень медленно по сравнению с конкурентами.

Сейчас консоли Nintendo уже не удивляют: в 3DS толком нового функционала не прибавилось, а Wii U, хоть и выглядит более перспективной, не революционна, не заставляет людей ахнуть. Тем не менее, у Nintendo всегда есть ее главное преимущество: она, в отличие от конкурентов, умеет делать игры сама. У меня нет ни малейшего сомнения, что Wii U стоит брать уже ради first-party проектов, пусть даже их сейчас и не объявили ни одного. И я уверен, что они будут действительно новыми и интересными из-за всего этого многообразия взаимодействия игрока с игрой. Вопрос здесь в том, как дела будут обстоять с играми от сторонних разработчиков – потому что на DS все было великолепно (так и хочется вспомнить The World Ends with You), а на Wii – не так хорошо, как хотелось бы. Пресс-конференция внушает надежду на third-party поддержку, но нужны эксклюзивы все-таки.



Артём Шорохов: Почему же нет? Планшет – этакая «половинка консоли», без него покупка нефункциональна. Да и подаётся он пока как «семейный» гаджет, а не как персональный. Впрочем, мы пока мало что о нём знаем. Например, это лишь устройство ввода-вывода (геймпад-экран, gamescreen) или оно берёт на себя функции дополнительных обшчётов? (Скорее всё же первое.) Так или иначе я не вижу непреодолимых преград тому, чтобы друзья ходили друг к другу в гости «со своим айпадом». Собственно, так оно и было во время Four Swords Adventures, когда главным ограничителем выступал GBA-link, а не наличие «дополнительной консоли». Думаю, мы в скором времени услышим нечто вроде: «Железо больших ограничений не накладывает, всё зависит от софта, а значит – от производителей игр». Так что я полон надежд сыграть в Mario Party именно на планшетах, я жду переизданий и сиквелов Final Fantasy Crystal Chronicles и The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, рассчитываю на развитие всей этой темы «диванно-персонального кооператива». А заодно держу в уме «нормальный» онлайн-мультиплеер, который, вроде бы, у Nintendo наконец-то будет и который, будем честными, многое упростит. В общем, традиционно ждём TGS. Нынешний анонс, скажем прямо, не особенно информативен: публике представили вижн, а не консоль. Это не страшно, японцы сейчас начинают форумы, сделают выводы и всё расскажут осенью. Не зря же назначено такое большое релизное окно, верно? Прочтут «Страну Игр», поймут, чего мы хотим, и быстрее это сделают. =)



Артём Шорохов: Кстати, как по-вашему, на какой жизненный цикл рассчитана Wii U?

У меня нет особенных предубеждений против какой-то большой цифры в три, скажем, года: догнали, закрепились и пошли в ногу с текущим поколением (всё-таки пока, как по мне, Wii U выглядит консолью нынешнего поколения, не будущего), собирая урожай мультиплатформы, и лишь на шаг-другой забега вперёд с эксклюзивами.

При другом подходе можно считать, что Nintendo вновь делает ставку на «свою» аудиторию (которой, как известно, «общепринятые» стандарты не указ) и пытается второй раз перевернуть трюк с Wii, повторно отстраняясь от участия в общем забеге. Такая Wii U может сосуществовать параллельно с наследниками Xbox 360 и PS3 несколько лет, в какой-то момент (и довольно скоро) вновь уступив им технологическое преимущество (а значит, и мультиплатформу грядущего поколения).

Как по мне, оба варианта можно в какой-то мере скомбинировать, но всё-таки хотелось бы прояснить стратегию Nintendo – это поможет определиться с отношением к их новому продукту. И, кстати, самой Nintendo очень не мешало бы нам в этом помочь.



Сергей Цилюрик: Согласен, Wii U действительно похожа на консоль нынешнего поколения. Особенно из-за всей этой мультиплатформы.

Если говорить о жизненном цикле, то мне кажется, что Nintendo передержала Wii. Пять с половиной лет – слишком много все-таки, и Wii U следовало бы кровь из носу выпускать под праздничный сезон этого года. В 2012-м она мне кажется запоздавшей.

Мысль о недолгом цикле заманчива: ведь выпуская свою консоль в середине жизненного цикла консолей конкурентов, Nintendo может позволить себе технологическое превосходство – ну, как сейчас. **СИ**

Индустрия: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей



@Yoshi_OnoChin

Ёсинори Оно

Приёмный родитель Street Fighter

Тааак, пора начать готовиться к ЕЗ...



Yoshi_OnoChin: Да уж, ты не из тех, кто будет одним из винтиков мелкой фирмы, которая к тому же урезает расходы на командировки. Давай качай там нефть, ать-аь! Ради Японии!

RT @Harada_TEKKEN: Всё же одежда пустынь смотрится на мне лучше, чем европейские. Не вернусь больше в Японию!

«Не буду ждать до ЕЗ!» — подумал я и зааплодировал дизайну нового персонажа SFxTK. Буду наращивать ажиотаж перед ЕЗ (^^)/ <http://www.capcom.co.jp/sfxtk>

Ты так удачно вписался, что я уже боюсь...

RT @Harada_TEKKEN:

Ну ок. Вот! **RT @Hakupa** Сфотографируйтесь в Дубае, плз! :D

Я изучаю МК9 :D **RT @WahaAdnan:** МК9 волшебен, Сарсом действительно стоит поучиться.

Это заговор...

RT @Harada_TEKKEN:

Эй, это не SF4!



@Kojima_Hideo

Хидео Кодзима

Отец Metal Gear

Господа из Rock-Star прислали мне англоязычный экземпляр моей самой ожидаемой игры года, L.A. Noire. Обложка крута! Мне уже не терпится вскрыть коробку и начать играть, но я хочу получить удовольствие от японской версии, так что постараюсь потерпеть до седьмого июля.



Сегодня во второй половине дня буду проводить собеседование с новоиспечёнными выпускниками. Все – 1986 года рождения. Именно в этом году я попал в игровую индустрию. Ух...

По Роппонги проехал такой вот пиар-грузовик:



Куртка MGS PW, поступившая в продажу на Западе:



В вечерней «Асахи» опубликовано интервью с Жако Ван Дормалем, режиссёром «Мистера Никто», что идёт сейчас в ки-

нотеатрах. Отличный режиссёр: «Быть художником – непростое дело. Его работа состоит из сложных, запутанных вещей. В этом фильме я попытался через упрощение выразить эти сложные вещи». Хорошие слова говорит, правильные.

На работе прочитал ещё одну книжку. Что-то закладок многовато.



Я родом из Кансая, и даже после переезда в Токио я не скрывал своего диалекта, потому что это не входит в мои служебные обязанности. И всё же в Токио я иногда замечаю, что мой диалект не гармонирует с большим городом, он словно изолирует меня. Когда такое происходит, я смотрю дорамы или фильмы вроде «Электричка Ханкю», чтобы почувствовать «настоящий» кансайский диалект.

Чтобы узнать, что было до событий «Предстояния»*, которое сейчас идёт в кинотеатрах, купил себе фильм Никиты Михалкова «Утомлённые солнцем».



* На японский название «Предстояния» перевели как «Надя на войне» / «Надя под огнём [войны]». А заголовок первого фильма дословно звучит как «Обожжённые Солнцем». – Прим. Пер.

Прежде всего тестирую на Normal.

RT @ruxka0914: В результате того, что я как-то решил поиграть в MGS3 ~SUBSISTENCE~, я потом прошёл все игры сериала. Кодзима, скажите, а когда вы играете в MGS, вы на какой сложности играете?"

Дочитал отложенный в своё время «Геноцид» Такано Кадзуаки. Очень интересная книга, затрагивает множество тем. Особенно рекомендую любителям читать между строк! Iron Mountain Report, ЧВК*, дети-солдаты, ВПК – за-



Фото месяца



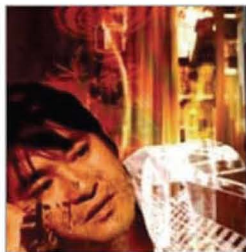
@Yoshi_OnoChin :

Face off!! Пришлось переодеться в костюм, подаренный дубайским фанатом. ;D Итак, роковое сражение. По полной тестируем ROM SfxTK и новейший билд TTT2!

Месяц перед E3 прошёл на удивление тихо: все работали, скрытничали или разъезжали по пресс-турам. Хидео Кодзима продолжает фанатеть от Чебурашки и вдобавок повадился смотреть русское кино, Кацухиро Харарада строит из себя бедуина, а Ацуси Инаба всё травит байки о прошлом. Индустрия живёт!

тронуто множество тем, которые встречаются и в MGS. И сюжет для автора-японца необычный.

* «Частные военные компании» — Прим. Пер.



@Mizuguchitter Тэцця Мидзугути

Отец Rez

Сегодня я впервые посетил Отару — место, где я родился. Я прожил там первые два года жизни, и никаких воспоминаний не осталось. Когда захотел сфотографировать эти места, смартфон услужливо подсунул старые фотографии — с совсем мелким мной, с молодой мамой, со старыми видами города... Эти фото мама сделала сорок шесть лет назад. Неожиданно расплакался.

Спасибо всем, кто выступил на TEDxTokyo. Для меня было большой честью выступать вместе с вами. Фрагмент моей речи всплыл на ютубе. Англиязычный вариант тут: <http://bit.ly/mqUzVK>

Западный вариант постера Child of Eden. Слегка обновили лого. Раздаём с Томми автографы.



Даю интервью по Child of Eden в Париже. С красными волосами — Томми, друг UBI. Он тоже засветился в передаче NHK.



И впрямь было.

Кстати, мне очень понравилось ваше интервью. Жду книги с нетерпением. #nhk

RT @NaotakaFujii Прямо уже в конце мая выйдет? Быстро же они! Ждём-с.

Показанная на днях передача NHK Game Revolution выйдет и в виде книги. В продаже с конце мая, издательство NHK. Я её уже прочитал. Должен заметить, от книжного варианта остаётся совсем другое впечатление. Кстати, в ней содержится интервью, которые не вошли в телевариант.



@AkiraYamaoka
Акира Ямаока
Лицо Silent Hill

Даже на Тайване пристально следят за Shadow of the Damned. Хороший заголовок! Как это читается, правда, совсем не знаю.

#TwitPict



Тайвань. Тайфун. Был со-ведущим церемонии Golden Music Award, посвящённой столетию основания государства Тайвань, в качестве представителя от Азии. Большая честь.

Play For Japan - The Album. Сведение закончено. Музыка, которую написали композиторы видеоигр, тронула меня гораздо больше, чем их игровые треки. Чуть было не расплакался.



@suda51
Гоити Суды
Отец No More Heroes

Всего второй день австралийского промо-тура Damned, а меня уже по ТВ показывают! Австралийский Джонсон?



Совершил открытие в офисе EAAU. Shadow of the Beast:



Вчера ужинал с геймдизайнером, которого я глубоко уважаю: с Кодзимой-сан!



@PG_Inaba
Ацуси Инаба
Отец Okami

Пятилетие основания Platinum Games. Уникальные стакан и под-стаканник.



Дело было, когда мне было 26. Работал программистом. Так получилось, что в определённый момент денег не водилось вообще. Завтрак: онигири из красного риса от Lawson (100 иен), обед: холодное тофу от Lawson (80 иен), ужин: [в кафе] UFO. Так и жил. В комнате у меня был 14" телевизор, видеоплеер и небольшой столик. Я тогда был полностью погружён в работу.

Вот уже несколько десятилетий способность местного частного телевидения производить контент становится всё хуже и хуже. В итоге сейчас мы имеем форму без содержания. Ни контента, ни «месседжа», ни морали, ни смысла. Они производят замки из песка.

Беседовал с сотрудниками. Сначала говорили о персонажах зарубежных игр, потом поболтал с женской частью коллектива на тему того, чем и почему хороши зарубежные актёры. В каждой стране свои критерии привлекательности... Хотя именно эта разница и забавна.

Wii U

ПЕРВАЯ ДОМАШНЯЯ
КОНСОЛЬ НОВОГО
ПОКОЛЕНИЯ

Давайте вспомним, как Nintendo придумывает новые консоли. Со времен NES и Gameboy подход неизменен: взять давно существующую, проверенную, дешевую технологию и использовать ее для создания нового, необычного продукта. Nintendo DS, 3DS и Wii – лучшие тому примеры. Новая система Nintendo – не исключение.

Первая реакция на анонс Wii U: это убийственно круто. Разве что название неблагозвучно – ну да ладно, привыкнем. Современная HD-графика плюс полноценный контроллер с кнопками – это уже значит, что на Wii U будут выходить не только концептуальные, минималистичные игры, но и традиционные шутеры, файтинги, RPG. Действительно большой экран контроллера – не чета VMU на Dreamcast – позволяет не просто выводить экран инвентаря и контекстные виртуальные кнопки, но и собственно игровую картинку. Честно говоря, меня очень вдохновила идея о том, что при желании Wii U можно использовать вообще без телевизора, переключив вывод изображения на контроллер. То есть, берете его с собой на кухню, в туалет, в кровать – и наслаждаетесь Battlefield 3 или Ninja Gaiden 3 там, где удобно. И для этого не понадобится покупать отдельную портативную консоль и игры для нее. «Универсальность» – пожалуй, главное слово в описании контроллера Wii U: он может делать все, что только приходит в голову геймдизайнерам. И забудьте о сравнениях с iPad: платформа Apple никогда не станет полноценной игровой. Нет, пока там не появятся настоящие кнопки и аналоговые стики.

Однако акции Nintendo после конференции упали почти на 10%, да и многие журналисты на E3 были настроены скептически. Почему? Пожалуй, главная проблема – в том, что компания не сумела внятно построить презентацию и убедить скептиков. Напомню, что в 2006 году, представляя Wii, Nintendo выдала прессе демоверсии едва ли не пару десятков реальных игр, включая Super Mario Galaxy и Metroid Prime. На их примере журналисты сразу убедились: контроллер работает, идеи у геймдизайнеров действительно классные, работа над играми кипит, Wii – консоль номер один. На E3 2011 собственно Nintendo показала лишь набор технических демо для Wii U – и никто не знает, когда они превратятся в реальные хиты. Что мы увидим на старте консоли в середине следующего года, если сейчас ничего толком не готово? Тем более странно то, что кое-что показывать можно уже сейчас; например, на закрытом круглом столе геймдизайнеры Ubisoft (авторы Rayman Raving Rabbids) демонстрировали шутер Killer Freaks from Outer Space. И уж точно нелепым оказался анонс LEGO City Stories, подтверждающий худшие штампы о «детских» играх для систем Nintendo.

Впрочем, вернемся на семь лет назад. С ровно той же проблемой Nintendo столкнулась в 2004 году, представляя публике Nintendo DS. Над портативной консолью смеялись во весь голос, критикуя и слабую графику, и нелепые два экрана, и страшненький дизайн, и слабую поддержку сторонних разработчиков. С демками игр было тоже все плохо: много прототипов, мало реальных игр (кроме Super Mario 64, зачем-то портированной на DS). Прессе казалось: куда более элегантная и – главное! – мощ-



Константин
Говорун

ная PSP гораздо перспективнее. Однако уже через год-два скептики были посрамлены, а в Интернете появились карикатуры на тему «DS prints money!!!». Оказалось, что Nintendo была права, и на ее формально более слабом и странном железе играть – интереснее. Совершенно в дураках оказались независимые издательства, вроде EA, не поверившие в систему, – и теперь они не повторяют ошибку. Будут поддерживать Wii U с первого же дня.

Стоит присмотреться и к новому «странному» железу. Контроллер Wii U – это просто нижняя половина Nintendo DS, только на технологически новом уровне и с полноценным набором кнопок. Не развитие идей Wii, не копия с iPad, а увеличенная DS, где верхний экран – это телевизор, а нижний – контроллер Wii U. Это заставляет надеяться на то, что и набор игр у консоли будет как у DS (лучшая платформа для хардкорных геймеров, причем с играми как от Nintendo, так и от партнеров), а не Wii (линейка классных хитов от Nintendo





и поток шлама от сторонних издателей). Очевидно, что чистое motion-управление с помощью Wiimote станет теперь опцией, от которой разработчики вправе будут отказаться, благо каждую консоль снабдят контроллером Wii U с, повторюсь, полноценным набором кнопок.

Справедливы ли опасения геймеров, которых смущает размер контроллера Wii U? Я их понимаю — по интернет-трансляции с конференции и фотографиям не понять, удобно ли играть на таком большом агрегате. Действительно, контроллер огромный. И я сомневаюсь, что геймер захочет, например, активно размахивать им туда-сюда дольше получаса. Но все же контроллер неожиданно легкий и удобно лежит в руках, поэтому в более спокойных играх проблем не возникнет. В конце концов, играют же люди на PSP часами — и ничего.

Что касается наличия классных игр, то тут стоит разделить вопрос на две части. Да, Nintendo не показала ни одного про-

екта. Но сомневается ли хоть кто-нибудь, что компания подготовит к релизу настоящие хиты и дальше будет снабжать ими систему до самого конца жизненного цикла? Ну серьезно! Да, это вопрос веры, но уж кто умеет делать игры самостоятельно, так это Nintendo. Без партнеров, если что, она вообще может обойтись! Будут ли поддерживать систему другие разработчики? На конференции Nintendo была показана уйма мультиплатформы, от Darksiders 2 до Ninja Gaiden 3. Очевидно, что в ближайшие годы все массовые хиты от независимых издателей будут выходить на трех консолях — Xbox 360, PlayStation 3 и Wii U. Как долго это продлится — неизвестно, это не обещает даже Nintendo (см. интервью с Лораном Фишером). Однако, когда запускалась оригинальная Wii, на рынке уже были Xbox 360 и PlayStation 3 с на порядок более мощной графикой, поэтому мало кому было интересно делать специально «ухудшенные» версии игр для консоли Wii. Сейчас же новые консоли Sony и Microsoft находятся в глубокой разработке. Wii сразу столкнулась с HD-конкурентами напрямую, а Wii U на момент релиза будет технологически самой продвинутой системой в любом смысле и останется ей еще пару лет.

Осторожные журналисты справедливо говорят, что презентация Wii U не ответила на множество важных вопросов. По-прежнему неясно, насколько производительной будет консоль. Неочевидно, можно ли будет к ней подключать больше одного WiiU-контроллера. Вряд ли — ведь в самом джойпаде нет никакого «графического железа», всю картинку обрабатывает консоль и по беспроводной связи отсылает на маленький экран. Таким образом, два контроллера требуют в два раза большей производительности. Самый интересный вопрос — это, конечно же, цена на Wii U. Традиционно Nintendo поступала так: строила свои консоли из дешевых компонентов, продавала системы недорого, но все же дороже себестоимости (в противовес Sony и Microsoft, терявшим деньги на железе). Как будет обстоять дело с Wii U, во многом зависит от позиции конкурентов. Низкая цена на PS Vita показывает: Sony готова идти в том числе и на ценовые войны. Однако Nintendo, не отвечая на вопросы и оговариваясь, что даже скудные заявленные характеристики — не окончательные, оставила себе большое пространство для маневра. При необходимости, начинку консоли можно еще подкорректировать.

Скорее всего, более существенные подробности о Nintendo Wii U станут известны этой осенью — что-то скажут на Tokyo Game Show (компания не имеет стенда на выставке, но часто выступает с докладами перед ней), что-то — на более камерных презентациях в Японии. Мы продолжим следить за системой, при необходимости — с помощью наших партнеров из журнала Famitsu Weekly. Новая война консолей начинается — и это всегда очень, очень интересно. С чем вас и поздравляю. **СИ**





Интервью:

ЛОРАН ФИШЕР

Встреча с директором по маркетингу Nintendo of Europe состоялась на следующий день после презентации Wii U на пресс-конференции Nintendo. К этому моменту я уже успел поиграть в демки на новой консоли, почитать комментарии о Wii U в Интернете. Лоран Фишер оказался человеком занятым, однако ради заранее назначенной встречи со мной отлучился на полчаса с совещания у Сатору Иваты, президента Nintendo. А как отведенное время закончилось, вернулся к боссу, вершить судьбы игровой индустрии.

? На пресс-конференции Nintendo вы показали контроллер Wii U, игры для нее, но отчего-то не саму консоль. Почему ей не нашлось места в презентации?

На наш взгляд, совершенно неважно, как выглядит корпус консоли. Если вы посмотрите на демо-юниты, то увидите белые коробочки, чем-то напоминающие обычную Wii. Зачем акцентировать на них внимание? Что действи-

тельно интересно показать, так это комбинацию HD-консоли с инновационным контроллером, а самое главное – рассказать о возможностях последнего. Ведь в нем есть и motion-контроль, который уже был реализован в Wii, есть полноценный набор кнопок и аналоговых стиков, а также есть еще и тач-скрин. Все это в комплекте позволяет нам и независимым разработчикам перейти на следующий уровень геймдизайна и предложить миру что-то действительно новое. Честно говоря, непросто объяснить все богатство возможностей Wii U, ведь с этой консолью мы вышли на неизведанную территорию, и не всем очевидно, как она работает. Поэтому, когда мы не показали «железо», у некоторых людей возникли сомнения. Но поскольку мы дали возможность опробовать Wii U в деле, я надеюсь, это сняло многие вопросы.

? И как раз о сомнениях. Есть люди, которых смутило то, что вы ничего не сказали о производительности системы. Они любят цифры, полигоны, мегагерцы. Можете ли хотя бы при-

мерно сказать, насколько мощна Wii U? Примерно как PlayStation 3 и Xbox 360? Мощнее? Слабее?

Мы в Nintendo устроены иначе. Мы традиционно не считаем важными численные характеристики «железа». На пресс-конференции мы сообщили о главном: консоль имеет все необходимое, чтобы выдавать графику HD-уровня, этим пока и ограничимся. На наш взгляд, любая технология сама по себе не значит вообще ничего. Все зависит от того, как разработчики используют комбинацию из железа и контроллера, чтобы сделать что-то интересное. Конечная цель – добиться того, чтобы вы наслаждались временем за консолью. То, как вы играете или хотите играть – это главное, о чем мы думаем. Эмоции рождаются играми, а не технологиями. На этом всегда стояла Nintendo.

? Вот давайте вспомним, как оно было с Wii. В первые пару лет независимые издатели выпускали игры для консоли, но потом вся мультиплатформа ушла на PlayStation 3 и Xbox 360 из-

за недостаточно высокой производительности Wii. На конференции вы убедили нас, что теперь она вернется на Wii U. Но что будет, если Sony и Microsoft через пару лет выпустят новые консоли с более мощной графикой. Не повторится ли история с оригинальной Wii?

Ох, столько вещей может еще случиться... Мы так далеко не гадали, но вопрос, конечно, очень интересный. Когда мы запускali Wii в 2006 году, только наша консоль не предлагала HD-графику. У других она была. Но нашей задачей было привлечь новую аудиторию, предоставив ей уникальный игровой опыт, и именно для этого мы оснастили консоль контроллером с распознаванием движений, пожертвовав HD. И что, на ваш взгляд, делает игру правдоподобнее, ближе к реальности – HD-графика или motion-управление с помощью Wiimote, когда вы двигаете рукой – и видите, как персонаж делает то же на экране? Не думаю, что первое. Кроме того, в те годы HD-телевизоры были не так широко распространены, как

сейчас. У большинства геймеров были обычные. Сейчас motion-управление есть не только на нашей консоли, более того – на других консолях есть и HD-графика, и motion-контроль. Чудесно. Это значит, что мы все движемся в одном направлении. Геймерам, как выясняется, именно это и нужно. Однако наличие мультиплатформы для нас – не самоцель. Главное, чтобы для нашей консоли талантливые люди делали игры, предлагающие геймерам новый, уникальный опыт. Будут ли это эксклюзивы или специальные версии мультиплатформенных игр – не так важно. За два, три,

четыре года может случиться много разного, поживем – увидим.

❓ Контроллер WiiU часто сравнивают с iPad, можете это прокомментировать? И считаете ли Apple конкурентом Nintendo?

Сначала, если позволите, я отвечу на вторую часть вопроса, а потом вернусь к первой. Мы уже говорили о задачах Nintendo на рынке видеоигр. Наша стратегическая миссия заключается в том, чтобы удивлять людей своими продуктами и мотивировать их играть. Именно поэтому нам сложно выделять конкретных

конкурентов. Ведь с одной стороны – да, есть игровая индустрия, где у нас есть формальные соперники... Но существует и индустрия развлечений вообще. В конце концов, у людей есть масса вариантов провести свободное время! В этом смысле и Facebook – наш сильнейший конкурент! Ведь он отнимает у людей время, которое они могли бы потратить на видеоигры. А как только речь заходит об отдельных компаниях, то оказывается, что конкуренции нет – потому что мы предлагаем развлечения, которые не могут быть получены ни в каком другом месте. Поэтому мы не конкуриру-

ем ни с Apple, ни с любой другой компанией. Наш соперник – это все альтернативные виды развлечений как целые категории.

Что касается контроллеров, то Wii U ни в коем случае не разрабатывался так, чтобы быть похожим на iPad. В конце концов, вспомните, что тачскрин мы использовали еще в Nintendo DS. Не все осознают, что это было первое игровое устройство, где использовался чувствительный к нажатию экран, – и это мы вывели на рынок раньше, чем появился iPhone! В те годы мы решили, что это удобный способ управления в играх. Совершенно логично



Wii U уместней всего сравнить с нижним экраном DS.

использовать наше собственное изобретение вновь, в контроллере Wii U. И хоть он внешне и напоминает tablet PC, но им ни в коем случае не является и не станет. Я считаю, что iPad – хорошее устройство, но к нашему продукту не имеет никакого отношения.

Когда запускались PlayStation 3 и Xbox 360, они позиционировались как универсальные устройства, на которых можно выходить в Интернет, смотреть фильмы. Эдакий домашний центр развлечений. А Nintendo Wii – как система только для игр. Сохранит ли Nintendo такой же подход и для Wii U, или же геймеры смогут, скажем, скачивать на нее фильмы или смотреть Blu-Ray?

Вот уж точно никакого Blu-Ray. (смеется) Nintendo – игровая компания, и наша приоритетная задача – сделать так, чтобы все пользователи, вне зависимости от возраста, жанровых предпочтений, вкусов смогли наслаждаться нашей платформой. Наш главный и единственный инструмент – игры. Но, например, на Nintendo 3DS, если скачать апдейт, можно выходить в Интернет. Главный повод для покупки устройства – игры. И вдобавок к этому мы даем людям дополнительные функции, больше поводов использовать консоль. Например, мы сделали браузер для Nintendo 3DS, причем он поддерживает 3D – а это уже уникальная особенность консоли. Похожий подход был и у Wii. Главное – игры, система сконструирована для них, но в числе дополнительных функций – просматривальщик картинок. Ведь так удобно на большом экране в гостиной перелистывать фотографии виимоутом, показывать их друзьям. Так что при проектировании приставки главное для нас – это игры, все остальное – лишнее. Но если на получившемся в итоге оборудовании можно реализовать какие-то дополнительные функции – мы с удовольствием это сделаем. Такой подход у нас сохраняется и относительно Wii U.

На пресс-конференции Nintendo упомянула LEGO City Stories, как эксклюзив для платформы. Единственный из анонсированных на мероприятии. На мой взгляд, это был очень странный выбор – у многих людей сложилось впечатление, что Nintendo обращается в первую очередь к детской аудитории...

Видимо, такие люди выключили конференцию на этом моменте, потому что как раз дальше-то у

нас были ролики из Space Marine и других взрослых игр.

Все верно, потом были ролики из взрослых игр, но там – сплошь мультиплатформная, а эксклюзив – игра про LEGO! Странно как-то.

Я понял, что вы имеете в виду. Честно говоря, у меня нет пока подробной информации о том, что будет в мультиплатформенных играх, но LEGO City Stories – эксклюзив, потому что ее разработчикам понравился наш контроллер настолько, что весь геймдизайн максимально адаптирован именно под Wii U. Тот факт, что игра создается специально под нашу консоль, и привлек наше внимание. С другой стороны, у нас есть мультиплатформенные игры, и я верю – точно не знаю, но верю – что в них тоже так или иначе будет уникально использоваться наш контроллер. Нам было важно на презентации новой консоли четко показать, что она будет интересна не только геймерам со стажем, но и людям с небольшим игровым опытом или полным отсутствием такового. Без этого индустрия не может развиваться. И это нужно всем, в том числе и хардкорным геймерам. Есть одна вещь, которая людям, вроде нас с вами, не сразу очевидна. Сформулирую ее так: вы не можете побеседовать об играх с первым встречным. Вот серьезно! Вы можете поговорить о фильмах с кем угодно. Даже если ваш собеседник за год посмотрел одну ленту – окей, у вас уже есть целая одна тема для беседы. Но можете ли вы поговорить об играх с кем угодно?

Пожалуй, нет.
А думаете, это нормально?

Нет, конечно.
Думаете, что видеоигры чем-то хуже, чем кино? Мы в Nintendo считаем, что ими могут наслаждаться все, и обсуждать – тоже. Потому что это нормально. Во имя этой цели мы работали над Nintendo DS и 3DS, над Wii и вот теперь Wii U. У нас впереди еще очень много работы на пути к главной цели – сделать игры естественной частью повседневной жизни обычного человека. Мы понимаем, что в любом случае у каждого будет своя степень вовлечения в эту тему. Но важно сделать игры нормальным, популярным увлечением. Wii U – еще один важный шаг в этом направлении.

Знаете, несмотря на все инновации, мне Nintendo всегда казалась очень консервативной компанией. Потому что вот появляется новая консоль – и на ней га-

Партнеры Nintendo

На пресс-конференции Nintendo слово взял глава Electronic Arts – компании, которая никогда особенно не дружила с Nintendo. Недооценив Wii и DS в свое время, она потеряла немало денег и геймеров. Теперь Electronic Arts планирует по максимуму поддерживать Wii U прямо на старте и считает, что контроллер идеально подходит для самых разных игр компании – от Battlefield 3 до спортивных симуляторов. То есть, речь отнюдь не о казуальных поделках для детей. А на специальном круглом столе вечером второго дня E3 на тему Wii U высказалась Ubisoft, давний партнер Nintendo. Французы сообщили, что готовят для консоли пять проектов, в числе которых – Assassin's Creed (причем неизвестно, порт Revelations или вообще совершенно новый). Живьем же были показаны WU-версия Ghost Recon Online, а также свежее анонсированный шутер Killer Freaks from Outer Space от команды, подарившей миру Rayman Raving Rabbids. Это настоящий злой FPS с хорошей HD-графикой – не пародия, не сборник мини-игр. И, насколько нам пока известно, эксклюзив для Wii U.

Что касается других издательств, то чуть ли не каждое готово отметить себя если не уникальными играми для Wii U, то хотя бы портами уже готовящихся проектов для PlayStation 3 и Xbox 360.

рантировано выходят новые Mario, Zelda, Pokemon. Пожалуй, есть с десяток брендов, которые используются, а новые появляются редко. Мне, честно говоря, все игры нравятся, но все же – почему вы так редко создаете новые медиавселенные? Sony, например, для PlayStation 3 сколько придумала.

Для начала давайте попробуем понять, что такое бренд применительно к играм. Когда речь идет о других компаниях, а я, честно говоря, не очень люблю обсуждать их, то мы видим – да, существенная часть игр относится к длинным циклам, в которых регулярно выходят номерные сиквелы или даже игры с «2010, 2011, 2012» в конце названия. У нас подход другой. Несмотря на то что используются одни и те же знакомые названия, мы выпускаем действительно новые игры куда чаще, чем кажется на первый взгляд. Вот возьмем, например, The Legend of Zelda, раз уж у нас сейчас юбилей. Каждая новая часть существенно отличается от предыдущей. Мы целиком переделываем мир, геймдизайн, персонажа, оставляя лишь немного общих базовых элементов. Неужели вы думаете, что это консервативный подход? Вспомните: сначала мы сделали суперпопулярную Ocarina of Time, потом Majora's Mask, а потом вдруг Wind Waker – вот это действительно был существенный риск. Одно дело – запустить новый сериал с нуля, а другое – радикально переделать тот, что уже любим миллионами геймеров. Или если взять Mario, то сначала мы предложили геймерам Super Mario Bros. Galaxy, трехмерную игру, а потом снова вернулись в 2D в Super Mario Bros. Wii. Эти

два проекта совершенно разные. Поэтому, пусть мы и работаем в рамках ограниченного числа медиавселенных, внутри их мы готовы рисковать и заново изобретать игровую механику, чтобы предлагать геймерам действительно свежие идеи. А если вам непременно нужны новые IP, то вспомните, какая игра была самой продаваемой в Европе в прошлом году. Это Wii Sports Resort. Второе место, правда, заняла Call of Duty, но третье – тоже новый IP от Nintendo, Wii Fit. Вы ведь никогда не задумывались об этом, правда? Не брали в расчет? Но эй, это же игры, они продаются в игровых магазинах, запускаются на игровых консолях, и это новые IP, которые появились уже на Wii, их не было прежде. Так что и новые IP мы тоже запускаем, если считаем это необходимым.

Я уверен, что вы видели презентацию Vita и в курсе насчет чрезвычайно привлекательной цены консоли. Можете ли как-то прокомментировать? Считаете ли вы Vita конкурентом в каком-либо смысле?

Главное здесь – то, что мы абсолютно уверены в том, что мы делаем, и считаем, что линейка игр для Nintendo 3DS, представленная на выставке, усилит позиции нашей платформы. В конце концов, оптимальная цена за товар – это столько, сколько вы готовы заплатить за него. А привлекательность консоли зависит не только от суммарной стоимости компонентов внутри нее, но и игр, доступ к которым она открывает. В этом смысле мы считаем, что уникальная библиотека игр для 3DS и опыт, который получает ее владелец, стоят тех денег, которые мы просим за собственную систему.

? При запуске Nintendo 3DS вы давали понять, что 3D без очков – одно из основных достоинств 3DS. Очевидно, что вы видите в объемных играх потенциал. Собираетесь ли вы делать что-либо с 3D на Wii U? В конце концов, 3D-телевизоры потихоньку идут в массы...

Внедрение самых современных технологий – не самоцель для нас. Когда мы берем новинку на вооружение, нам важно, чтобы она была удобной и естественной для всех пользователей. В идеале геймер просто должен не замечать эту технологию. Например, вспомните motion-управление в Wii: взял Wiimote в руки, двигаешь им – и игра реагирует. Это кажется естественным. Та же история – с 3D без очков. У 3DS есть слайдер, позволяющий настраивать глубину объема. Это очень удобно, потому что у каждого человека – свой уровень комфортного 3D. Я вам больше скажу – у каждой игры он уникален. Слайдер позволяет быстро и просто настроить стереоскопическую картинку под себя, чтобы добиться максимального комфорта. Что касается домашних систем, где геймер сидит перед экраном, то... Понимаете, Nintendo – не производитель телевизоров, поэтому логично, что мы реализовали 3D в продукте, который целиком зависит от нас. И не думайте, что теперь в каждом новом продукте мы будем делать акцент на 3D. Для нас технология нужна тогда, когда позволяет создать для геймера новый опыт, будучи при этом незаметной и комфортной для него. Мы сочли, что 3D без очков на 3DS удовлетворяет этим условиям, поэтому и внедрили ее. По поводу Wii U и 3D пока еще идут дискуссии.

? Говоря о технологиях, нельзя обойти стороной цифровую дистрибуцию. Есть люди, которые считают, что физические носители устареют, и в скором времени никаких дисков и картриджей не будет. Что на эту тему считают в Nintendo?

Не думаю, что это так. Да, есть люди, которым комфортно покупать все в онлайн, работать с данными в онлайн, но можно ли сказать, что так чувствуют все? Вряд ли. Приведу пример, может, не самый удачный: когда я обновляю свой PC, то всегда немного волнуюсь – а ну как система зависнет в середине процесса, потому что знаю, что это может произойти... Пока у меня есть диск с бэкапом, все в порядке – если что, операционную систему можно восстановить. Но если бы резервной копии не было? По-моему, если спрашивать

людей на Е3, найдется немало тех, кому некомфортно работать только с цифровыми копиями. Да что там – думаю, так скажет каждый второй. Причем мы с вами, наши коллеги все же глубоко вовлечены в современные технологии, чего нельзя сказать о действительно широкой аудитории, которая куда более консервативна. Мы создаем консоли для всех, а пять процентов – это далеко не «все». Конечно, рынок развивается, и рано или поздно технологии изменятся, равно как и представления людей, однако, на мой взгляд, это произойдет очень, очень нескоро. Физические носители еще долго будут с нами.

? А вот о сервисах, вроде OnLive, что думаете? Графика там обрабатывается на удаленном сервере и отправляется через Интернет на экран геймера. Перспективен ли такой подход? Интересен ли он Nintendo?

Знаете, есть такое занятное развлечение – прямо сейчас перечитывать дискуссии о будущем видеоигр, датированные, скажем, 2007 годом. Никто из нас толком не мог предвидеть, что произойдет. И сейчас загадывать вперед очень сложно. Одна-единственная прорывная технология, которую никто взял в расчет, опрокинет сразу все сценарии будущего. Возьмем, к примеру, развитие Интернета. Если несколько лет назад я вам сказал, что запущенный днем назад сайт Facebook станет больше, чем Google, вы бы мне поверили? С играми – та же история, строить прогнозы – бессмысленное дело.

? И последний вопрос. Наверняка вы знакомы с российским рынком и в курсе того, что консоли Nintendo у нас чудовищно непопулярны. Почему, на ваш взгляд, это так и что вы планируете изменить?

Думаю, причин было несколько, и одна из них – наши собственные ошибки. Мы слишком долго не приходили к вам, не работали с рынком, как следует, и мы прекрасно осознаем это. Теперь, с запуском Nintendo 3DS, мы потихоньку исправляем ситуацию, в частности локализовали консоль и NintendoDS, собираемся и дальше активно продвигать нашу продукцию. Российский рынок – очень большой и одновременно уникальный, поэтому нам нужно время, чтобы понять, что именно нужно вашим геймерам. Однако мы готовы вкладываться в изучение рынка, уверены в успехе и надеемся, что уже вскоре в России почувствуют первые результаты приложенных нами усилий. **СИ**

Электронные книги WEXLER



WEXLER.BOOK E5001

«METRO 2033» ДМИТРИЯ ГЛУХОВСКОГО И ЕЩЕ ДВА РОМАНА КУЛЬТОВОЙ СЕРИИ БЕСПЛАТНО В ЭТОЙ ЭЛЕКТРОННОЙ КНИГЕ WEXLER

КОМФОРТНОЕ ЧТЕНИЕ

СТИЛЬНЫЙ ГАДЖЕТ



ЭКРАН 5"



ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА БОЛЕЕ 200 ТЫС. КНИГ



РАДИО И МР3



ЧТЕНИЕ 11 ТЫС. СТРАНИЦ БЕЗ ПОДЗАРЯДКИ



WEXLER

www.wexler.ru

ТЕЛЕФОН ГОРЯЧЕЙ ЛИНИИ: 8 (800) 200 96 60

МЫ В КОНТАКТЕ



Константин
Говорун

E3 2011

Подробные впечатления о показанных играх и выставке в целом – в следующем номере «СИ». Текущий сдавался всего через несколько дней после E3, для него мы подготовили самое неотложное – материал о Nintendo Wii U. Но, чтобы вам было не так грустно ждать целый месяц, вот вам подборка любопытных наблюдений от меня лично.



1. Мода на 3D

Если год назад 3D можно было увидеть только на 3DS и в нескольких избранных «больших играх» (Crysis 2, Killzone 3), то теперь едва ли не на каждом втором стенде – демо-юниты с очками. Увидев, что даже Silent Hill: Downpour – теперь в 3D, я убедился: стереоскопический режим не остановить. Sony нужно продавать телевизоры. Создателям игр со слабой графикой – хоть чем-то удивлять геймеров. Крупным издательствам, считающим деньги, – гнаться за модой. Самое чудовищное – то, что к 3D потихоньку начинаешь привыкать. Вот я всю жизнь играл в обычные вещи (без стереоскопии), и мне всегда казалось, что герои и уровни Soul Calibur, Devil May Cry, Metroid Prime вполне себе объемны. Ну, то есть, я видел, какие объекты находятся дальше, какие – ближе, и искусственный эффект «глубины» мне вовсе не требовался. Теперь, насмотревшись на 3D, я вдруг перестал видеть объем в обычных играх. Смотрю, скажем, на NeverDead или Ace Combat: Assault Horizon, и картинка кажется «слишком плоской!» Это ужасно. Это чудовищно. Make me unsee it.

2. Выкопать PC!

Уже нельзя так просто игнорировать простой факт: современные PC давным-давно обогнали устаревшие PlayStation 3 и Xbox 360 по производительности. Можно оговориться, что не все они оснащены хорошими видеокартами, что так или иначе консоль – более выгодная покупка, что ресурсы приставок используются гораздо эффективнее, но ничто не отменяет простого факта: на PC те же игры выглядят красивее. Этим сполна воспользовалась Electronic Arts, показывая на E3 новейший боевик Battlefield 3 именно на PC. Ход совершенно нечестный по отношению к главному конкуренту – Activision с игрой Modern Warfare 3. Почему? Да потому что 90% дохода от современных боевиков приносят продажи на консолях PlayStation 3 и Xbox 360. Президент Activision презрительно относится к PC – дескать, на этой непопулярной платформе незачем делать акцент. В результате же Battlefield 3 на PC геймерами сравнивался с Modern Warfare 3 на Xbox 360, и игра от Activision несколько проигрывала. Когда осенью люди пойдут в магазин за Battlefield 3 для консолей, в голове будут держать картинку версии для PC и, возможно, будут несколько разочарованы.



Tomb Raider – игра дорогая...



3. Деньги решают

На выставке было очевидно, что игры разбились на две неравные группы: суперхиты с крутейшей графикой и все остальные. Это не имеет никакого отношения к «мощи PlayStation 3»; забудьте о мифах войны консолей. Да, эксклюзивы от Sony – Uncharted 2, Infamous 2 – безупречны. Но версии Tomb Raider и Modern Warfare для Xbox 360 выглядят ничуть не хуже. В эту компанию стоит записать Bioshock Infinite, Battlefield 3, Mass Effect 3, Hitman: Absolution, Gears of War 3 и максимум еще две-три игры. Сразу оговорюсь, что гонки и другие жанры, где акцент делается не на людях, а технике – другая история, там как-то проще добиться реалистичности. А вот с боевиками – настоящая беда. Я не знаю почему, но Resistance 3 (как и вторая часть, впрочем), выглядит существенно слабее других игр Sony. The Darkness 2, Aliens: Colonial Marines, Rage – все это типичные «средние» игры, графика в которых уже начинает слегка напрягать. Уверен, что пару лет назад они бы казались верхом совершенства, но сейчас на глаза постоянно попадают кривые модели и растянутые текстуры. Можно было бы сказать, что таковы ограничения консолей, но у «дорогих» игр же получается выглядеть красиво на том же железе. Значит, это возможно. Вопрос только в ресурсах. Или же в таланте программистов?

A The Cursed Crusade – чудовищно дешевая. По скриншотам это может быть неочевидно, но этот экшн от Atlus технически отстал лет на пять.



4. Провал японцев

Посмотрев на новый демо-уровень Dragon's Dogma, я прямо губы кусал. Такая интересная игра — и так испорчена техническими проблемами. Такое ощущение, что частота кадров скачет, модели плохо стыкуются, когда герой ползет по боссу, люди проходят сквозь друг друга, — ужасно. Даже в зрелищной и безглючной Asura's Wrath все же видно: графический движок устарел на пару лет. Смотрим игры от Sega: Max Anarchy, Binary Domain — впечатляют идеями, но не технологиями. Soul Calibur V по графике не отличается от Soul Calibur IV. О Final Fantasy XIII-2 от Square Enix и говорить нечего. Среди технически совершенных игр из пункта 3 нет ни одной японской — и это не случайность. О слабости программистов движков Страны Восходящего солнца мы писали уже давно; по сути, за последние два года никакого прогресса у них мы не наблюдаем. Не помогли ни покупка лицензии на Unreal Engine, ни найм западных программистов. И это отнюдь не вопрос денег — их у японцев хватает. Более того: Tomb Raider, Hitman: Absolution делались за счет Square Enix — и получились классными. У Capcom тоже есть удачный пример — цикл Dead Rising. Так что после этой E3 я впервые понял, зачем на самом деле нужно было поручать DmC западной студии — чтобы не опозориться с графическим движком в первую очередь. А идеи — их сочинят прикомандированные к Ninja Theory продюсеры-японцы.

5. Хардкор побеждает

Вот, вроде бы, мир игр изменился: чудовищно популярны социалочки для Facebook, ненапряжные проекты для iPad и мобильных телефонов. Есть продвинутый сервис OnLive, наконец. Но приезжаешь на E3 и видишь, как на самом деле устроена игровая индустрия и кто в ней главный. Нет, я охотно верю, что популярность вот этих всех других игр как бы существует в Интернете и не может быть материализована на выставке, куда люди ходят ногами. Но на деле проблема в другом. Стоит поставить рядом стенды с играми для телефонов и для PlayStation 3, как разница между ними становится настолько очевидной, что производителю первых влору срочно демонтировать всю установку и бежать из Convention Center в уютный онлайн. Причем альтернативных развлечений на E3 ведь больше с годами не становится. Я помню, какие стенды забавляла Nokia в годы N-Gage, как развлекались разные смешные стартапы с «консолями», вроде Phantom и Gizmondo. E3 определяет реальную популярность игр и платформ; по гамбургскому, так сказать, счету. Некоторые феномены даже мне не до конца понятны: например, The Legend of Zelda: Skyward Sword для Wii оказалась популярнее, чем даже демонстрация Wii U; очереди к этой игре были длиннее, чем к любой другой. Вот вам и секрет успеха Nintendo Wii. Не казуальные помахушки пультом, а The Legend of Zelda. Очень важно это понимать. Пятьдесят тысяч журналистов, работников игровой индустрии, посещающих E3, все это видят, впитывают, и разносят дальше — всем геймерам, всего мира.

7. Кнопки живы!

В туалетах Convention Center можно было встретить классную рекламу: «Думали ли вы, что когда вырастаете, станете контроллером для Xbox 360?» Смысл в том, что когда у вас работает Kinect, то все ваше тело — джойпад для игр. В нынешней стратегии Microsoft сенсору отводится чрезвычайно важное место; если удастся набрать критическую массу его владельцев, комплект Xbox 360 и Kinect станет эдакой новой игровой платформой, без необходимости обновлять железо. Ну, примерно как Nintendo удалось взять начинку GameCube, добавить Wiimote и получить Wii. А тут геймерам даже консоль новую покупать не придется — и им хорошо, и Microsoft выгодно.

В Интернете есть немало претензий к конференции Microsoft, но на самом деле компания как год назад была честна с хардкорными геймерами, так и сейчас ничем их не расстраивает. Смысл в том, что полноценно Kinect используют только какие-то казуальные игры (нам неинтересные), плюс танцевальные симуляторы (что чудесно). Но параллельно со всем этим Microsoft работает и над Gears of War и Halo, специально для нас, — и там уже никакого кинекта. Вот, например, Halo 4 анонсирована — класс. Да и в Forza Motorsport 4 можно играть обычно, на руле.

В последний год, вроде бы, появилась идея использовать Kinect и для хардкорных игр тоже, но штука вот в чем: никто пока толком не знает, как это правильно сделать. Нужны идеи, а их пока — кот наплакал. В чем честно признался, например, автор Forza Motorsport. Возможно, что-то удастся сделать Молине в новой Fable — посмотрим, что получится. Самое большое разочарование, впрочем, — Rise of Nightmares от Sega, которую на E3 можно было свободно оценить. В отличие от рельсового Star Wars Kinect, она позволяет свободно перемещаться по игровому миру. И это уже ужасно. На любое действие, которое на обычном джойпаде выполняется мгновенно, человеку перед сенсором требуется с полминуты попыток. Чтобы пройти по комнате, осмотреться, открыть дверь, взять дубинку, нужно приложить какие-то неимоверные усилия. Удобно только бить монстров, размахивая руками. Повторяется история с iPad, где тач-управление годится только для самых простых механик. Для сложных игр популярных жанров все еще требуется контроллер с физическими кнопками. **СИ**



6. 250 долларов!

Пожалуй, самое классное в PlayStation Vita (так теперь называется NGP) — это цена. 250 долларов в США (с налогами — около 275), 250 евро в Европе; безопасно предположить, что в России — от 10 до 12 тыс. рублей. То есть, примерно как Nintendo 3DS. Похоже, что Sony в этом поколении верно оценила потенциал конкурента и готова применять все средства — в том числе и демпинг (консоль будет приносить Sony убытки минимум два года). Для нас это — просто замечательно. Другое дело, что показанные на Vita игры пока не слишком впечатляют. Да, есть Ruin, где реализована мысль Кодзимы с PlayStation Day (об играх с единым сейвом на PS3 и PSP), но это всего лишь Diablo-клон, ничего особенного. Есть зрелищный Uncharted — это несомненно главный хит консоли. Но тач-управление, позволяющее одним движением пальца «пропрыгать» героем по сложному краю каньона, вызывает только недоумение. Кажется, будто геймера держат за идиота. Ну есть же аналоговые стики, все необходимые кнопки, — зачем, зачем здесь нажимать пальцем на экран? Да, вроде бы, это лишь один из вариантов. Но довольно глупо предлагать на выбор две схемы управления: честную, где все надо делать самому, и упрощенную. В таких играх ценность «правильного» прохождения нивелируется тем, что ваш сосед Вася будет елозить пальцем по экрану и легко добьется того же. Впрочем, действительно самое классное в Vita — это два аналоговых стика. Теперь на консоли можно делать любые игры, без дурацких ограничений. А вот 3DS наступила на те же грабли, что и PSP в свое время. Что в Kid Icarus: Uprising, что в Metal Gear Solid 3 чудовищно не хватает правого стика для управления камерой.

PC

PS3

XBOX 360

WII

3DS

NEED FOR SPEED: THE RUN

ДАТА ВЫХОДА
18.11.2011
(Европа,
Россия)



Артём Шорохов

«Electronic Arts делает новый Need for Speed» – такая новость едва ли кого-то удивила. «Новый Need for Speed полагается на сюжет» – парочка заинтересованных взглядов и воспоминания о Most Wanted и Undercover. «Новый Need for Speed построен на движке Battlefield 3, а главный герой прыгает по крышам» – и вот тут собеседник наконец округляет глаза.

Б арнаби, восточный пригород Ванкувера, с двух сторон окружённый водой. Возвышающийся над городом и живописными окрестными лесами холм. Три соединённые прозрачными мостами здания канадского отделения Electronic Arts – настоящий улей, где над множеством игр (преимущественно спортивных) ежедневно трудятся две тысячи человек. Это дом Need for Speed. Именно здесь, среди умиротворяющих елей, уже который год кряду рождается жажда скорости.

«EA подсажена на Need for Speed, а Need for Speed подсажен на Black Box, – откровенничает ведущий вводный конференции, что предваряет ознакомительный тур по студии, исправно поставившей видеоигры уже без малого три десятилетия. – А ведь это и впрямь тяжело, ежегодно выпускать по большой, хитовой игре, всякий раз не имея времени сделать что-то действительно новое. Black Box – амбициозная команда, мечтающая создавать не просто хорошие игры – отличные игры». К несчастью, Electronic Arts до определённого момен-



Наперегонки со смертью

Учитывая, в какие тайны создатели кутают сюжет Need for Speed: The Run (они даже отказались подтвердить само наличие героини – при том, что уже в тизере мы слышали женский голос и даже видели девушку за рулём), я был немало удивлён, сумев вытащить из продюсеров имя автора. Итак, весь текст игры подготовил Алекс Де Ракофф, британский режиссёр и сценарист, двенадцать лет назад он поставил восьмиминутную короткометражку с погоней, послужившую начальной заставкой игре Grand Theft Auto 2, а заодно и всей её рекламной кампании. Помимо прочего в режиссёрском портфолио Алекса есть снятый по собственному сценарию полнометражный фильм «Наперегонки со смертью», в котором отметился рэппер 50 Cent. Впрочем, основными его работами, похоже, были и остаются короткометражные ленты: Need for Speed: The Run – единственное «большое кино» Де Ракоффа за последние два года.

О самом сюжете The Run сотрудники Black Box молчат изо всех сил – всё, что мы знаем, легко умещается в пару строчек: «Джек на прицеле, и его единственный шанс на спасение – выиграть нелегальную гонку, первым из участников преодолев три тысячи миль от Сан-Франциско до Нью-Йорка». Называется гонка символично – «Забег» (The Run).

Слева: Эта сцена уже неинтерактивна: через секунду произойдёт заскриптованная авария и вынудит героя, бросив машину, улётеть от врага на своих двоих.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3,
Xbox 360, Wii, 3DS
Жанр:
racing, arcade, cinematic
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Black Box
Страна
происхождения:
Канада (Банкувер)
Мультиплеер:
vs, online

та не могла удовлетворить эти амбиции при текущем положении вещей, всё упиралось в малое количество времени. Наконец, момент настал. Работа над сериалом направлена по иному руслу, нынче над разными выпусками уже трудятся разные команды, обслуживающие разные группы фэнов, разные аудитории. «Нынешний Need for Speed – настоящий эпик. На него команда получила гораздо больше времени. Разработка началась где-то два с половиной года назад, пока приглашённая команда, Criterion Games из Гилфорда, занималась выпуском Hot Pursuit. Учитывая те месяцы, что ещё остаются до релиза, команда Black Box получила около трёх лет на создание Need for Speed: The Run».

В этих словах, на мой взгляд, вся главная информация о готовящейся



ДЖЕЙСОН ДЕЛОН, ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР:

«Разделив развитие медиа вселенной и делегировав следующую игру сериала Criterion, мы выиграли время, которое могли очень выгодно вложить. И мы вложили его в технологии и концепцию – иными словами, в качество».



игре. В них – искренность: пусть завуалированное, но честное признание «конвейерной» природы сериала и имеющихся (хочется верить – «имевшихся», в прошедшем времени) проблем. В них – стратегия преодоления кризиса. Респект «основной» команде разработки, вера в коллег, привязанность к нынешнему детищу, очевидно, наиболее любимому и оттого особенно балуемому. Также можно расслышать и вызов – мол, ну же, вперёд, сделаем, наконец, такую игру, какую всегда хотели сделать! И, конечно, тщательно скрываемое, но всё же прорывающееся наружу желание утерть нос создателям Burnout.

«Мы всегда стремились соревноваться – со всеми подряд. Именно поэтому NFS стало тесно в рамках сезонного сериала, и он принялся разрастаться вширь. Именно поэтому на свет появился симулятор Shift, уже успевший обзавестись сиквелом. Однако всегда оставалась какая-то основа, стержень, смысл, с которым связывается имя Need for Speed...»

На экране тем временем мелькают иллюстрирующие диверсификацию бренда слайды: категория Action охарактеризована словами «полиция», «погоны», «история»,

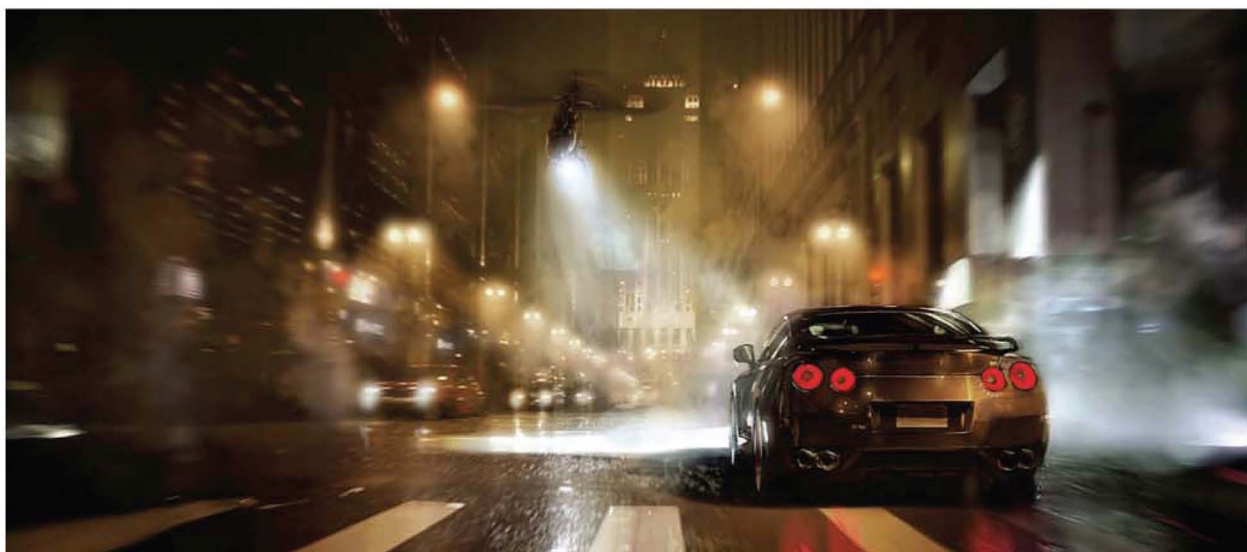
за секцией Sim закреплены «автоспорт» и «кольцевые гонки». К первым отнесены Hot Pursuit, The Run, онлайн-Need for Speed: World, ко вторым – Shift 2. Вспоминая наказания коллег выяснять, не родственник ли новоявленный The Run не самому любимому в редакции «стритрейсерскому циклу», озадаченно хмыкают: игры, поставленные в пример, все сплошь новые, да и «ярлыки» уж больно общие – будто опять противопоставлены друг другу «аркады» и «симуляторы». Однако рассказ о роли в эволюции сериала фильма «Форсаж» и ему подобных, спровоцировавших моду на стритрейсинг и, в общем-то, задавших тон и направление Need for Speed: Underground, намекают: эстетике нелегальных гонок быть.

Слово тем временем взял Джейсон ДеЛон, исполнительный продюсер нового Need for Speed. Знакомое лицо – именно он представлял прессе и Skate 3, и многие другие игры студии. Свою речь к удивлению присутствующих журналистов он начал с того, что попросил прощения за предыдущий выпуск сериала, созданный в этих стенах – Need



СТИВ ЭНТОНИ, ПРОДЮСЕР:

«Выстраивать повествование мы учились, памятуя об Uncharted, GTA, God of War – играх самых разных, но неизменно успешных в плане обустройства повествования».



РЕШЕНИЕ ПЕРЕНЕСТИ РАЗРАБОТКУ НА ДВИЖОК ОТ BATTLEFIELD 3 НЕ БЫЛО ЛЁГКИМ: ВЫБИРАЯ ИЗ ТРЁХ ДОСТУПНЫХ ВАРИАНТОВ, СТУДИЯ УСТРОИЛА ПРЕТЕНДЕНТАМ НАСТОЯЩИЙ АУДИТ.

for Speed: Undercover. «Никто из нас не гордится той игрой, она не была хороша. Да, продалась она неплохо, но речь не об этом. Сегодня команда как никогда настроена на качество. Мы должны доказать что-то прежде всего самим себе». Качество игр, по словам Джейсона, для Electronic Arts нынче на первом месте. И это качество рождается помимо прочего ещё и из возможности пробовать что-то новое – пробовать, не стесняясь, имея достаточно времени, чтобы отказываться от недостаточно хороших идей в пользу наилучших. Это именно то, чего у команды не было все эти годы. Несколько часов спустя я спрошу его, готов ли он обещать, что The Run станет его

лучшей игрой, и он пообещает – твёрдо, не отводя взгляд.

Но это потом. А пока он с энтузиазмом говорит о том, что идея «безотрывного экшн-кино» слонялась по студии уже давно – как-никак ещё во времена PS2 сотрудники Black Box разрабатывали «автомобильные экшн-секции» для игр про британского агента с лицензией на убийство, и ещё тогда заболели желанием привнести в гоночный жанр кинематографическое измерение. И теперь, когда издатель дал зелёный свет, к воплощению «гоночного кино» подошли со всем тщанием.

Решение перенести разработку на движок от Battlefield 3 не было



Бежит Джек во время таких сцен самостоятельно, но время от времени ему нужно помогать, колотя по указанной кнопке. Интересно, что в версии для E3 этот QTE-фрагмент из демо удалили.



Укрощение строптивой

Арт-отдел Black Box одержим идеей придания игре «кинематографичного ощущения». По словам Стива Энтони, большинство видеоигр, и особенно гонки, мгновенно интерпретируются геймером как интерактивная среда: глаз всегда уверенно различает срежиссированные «заставки» и геймплей – главным образом по поведению камеры. Действительно, прицепленная позади управляемого автомобиля камера сразу же выдаёт в картинке на экране игру: она то следует за машиной идеально ровно на прямом участке пути, то вдруг пускается вместе с ней в занос, то мечется, не зная, какое положение занять, угодив в непредусмотренное кодом положение. Но главное – она словно привязанная к бамперу консервная банка, просто волочится следом, кропотливо и «без души» повторяя проделки водителя. «В кино всё совсем не так, там каждое движение оператора выверено, плавно, отретировано – вот чего мы хотим добиться в The Run!» Джейсон Делон продолжает мысль: «Shift 2 продемонстрировал захватывающий, необычайно правдоподобный вид из кабины – такой, какого не было ещё нигде. В нашей игре мы добьёмся того же с камерой от третьего лица».

Убедиться в правомочности обещания на практике во время тест-драйва удалось не вполне. Камера, конечно, была паинькой: при разгоне чуть отдалялась от дороги, а при торможении будто бы налетала на резко сбросивший скорость автомобиль, заходы на поворот отбавывала плавно и как будто слегка покачиваясь в такт движению... Но ничего особенного, такого, что точно не предлагала бы доселе ни одна гоночная игра, почувствовать в альфа-сборке не удалось. Да и хвалёные «режиссёрские моменты», когда по велению скрипта машина вдруг сама вписывается в крутой поворот, а камера тем временем на секундочку выхватывает драматический ракурс, признаться, не выглядят особым новаторством – скорее это следование нынешнему тренду и даже неременный атрибут любого не обделённого бюджетом блокбастера. Новизна The Run скорее в том, что именно эта игра, вслед за Stuntman, Wheelman и Blood Stone делает с гоночным жанром то, что уже давно считается нормой в топовых шутерах: визуально развлекает, выводя спортивную, в общем-то, геймплейную модель «обгони их всех» на уровень хорошо отретированного шоу. И вот за это, пожалуй, многие и многие «синглплеерные» покупатели гонок скажут Black Box спасибо. Скажу и я – словами из рецензии на 007: Blood Stone от ныне почившей Bizzare Creations: «Я вовсе не отказался бы от сборника таких гонок в виде отдельной игры». Загадывать пока рано, но, похоже, это оно.

лёгким: выбирая из трёх доступных вариантов (в том числе рассматривался и Chameleon, «мотор» Criterion Games, на котором строился Need for Speed: Hot Pursuit), студия устроила претендентам настоящий аудит, математически высчитала выгоду – во времени, в качестве, в удобстве. Лучше прочих показал себя Frostbite 2, его не устаёт нахваливать ни арт-отдел (удобный инструментарий, легко создавать и на лету перестраивать трассы), ни мастера по графике и звуку («The Run звучит круто настолько, насколько не звучал и не мог звучать ещё ни один Need for Speed»), ни даже «киношники», занятые на производстве

сюжетной основы игры. Конечно, немало времени пришлось потратить на перенос накопленной базы и обучение новым трюкам (очень кстати пришлось давняя инициатива EA Univercity – программа обмена знаниями и опытом, благодаря которой специалисты внутренних студий изучают новейшие разработки коллег, получая все необходимые навыки из первых рук), но, по словам Джейсона, это того стоило, ведь масштаб The Run значительно вырос, а новая технология позволяет создавать новый контент с нуля гораздо быстрее.

Ну и, конечно, это первая игра цикла, в которой геймер наконец-то видит

От Сан-Франциско до Нью-Йорка, от западного побережья США до восточного – путь неблизкий.



Картинка теряет краски в минуты опасности. Так игра предупреждает: ещё чуть-чуть – и бай-бай.

Press X to accelerate

В представленном демо машина управлялась лишь тремя кнопками (двумя, если вы из тех, кто игнорирует ручки), да ещё одной позволяется переключаться между стандартными положениями камеры: «сзади», «с капота», «с бампера». Вид из кокпита пока решено не делать, бодаться на этом поле с Shift 2 – занятие неблагоприятное, однако сами кабины всё-таки проработаны, а приём «взгляд из глаз» активно используется в видеороликах и интерактивных сценах.

Любопытно, что в журналистском демо интерфейс «родной» машины (её герой вскоре сменит на другую) был снабжён пиктограммой в виде спаренной стрелки (такими обычно помечают кнопку обратной перематки на всевозможных проигрывателях), предполагающей, вероятно, возможность во избежание аварии замедлять время (как в *Undercover*) или вовсе отматывать его назад. Джейсон Делон это предположение не подтвердил и не опроверг, удивившись лишь наблюдательности. К ЕЗ от значка уже избавились.



своего персонажа – иначе настоящее кино не сделаешь. Главный герой, Джек, в который раз кажется знакомым: молодой, коротко стриженный, слегка небрит, в неизменной спортивной куртке – добрая половина сегодняшних протагонистов выглядит именно так. Но журналистов интересует не это – как так, нарушен неписанный канон сериала, игрок больше не сможет ассоциировать себя с гонимиком, а знойные красотики смотрят не в камеру, за объективом которой ощущает на себе их взгляды игрок, а на вполне конкретного полигонального мужика. Ответ продюсера заготовлен и явно не однажды отрепетирован – кого мы обманываем, это условность жанра, костыль для движка. Геймер не нуждается в ассоциировании, в любом сюжете, в любом кино, он прекрасно видит разницу между героем и собой, и это ничуть не мешает – скорее помогает! – переживать за персонажа, с увлечением следить за его судьбой. Иначе не полюбили бы геймеры Натана Дрейка, не ждали бы столь сильно каж-

дую новую главу *Uncharted*. Новый движок – и эту мантру в *Black Box* совершенно не устают повторять – дарит сериалу множество возможностей, совершенно недоступных ранее. И возможность вытаскивать водителя из-за руля да отправить его скакать по крышам – лишь одна из них, пускай и самая заметная.

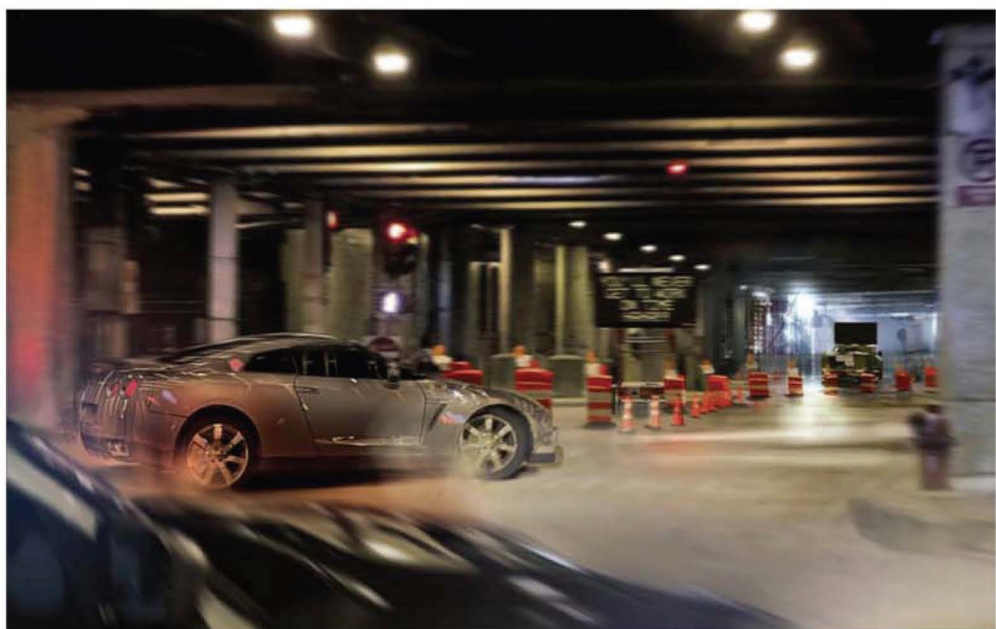
Не нарадуется движком и Адам Майхил, формально – продюсер анимации, де факто – режиссёр постановщик сюжетного действия. Из этого человека возторг буквально брызжет, заражая восхищением всех вокруг. Шанс побеседовать с ним представился в очень удачный день – его группа недавно вернулась из Лос-Анджелеса, со студии *Giant*, куда отправлялась «снимать своё кино в самой

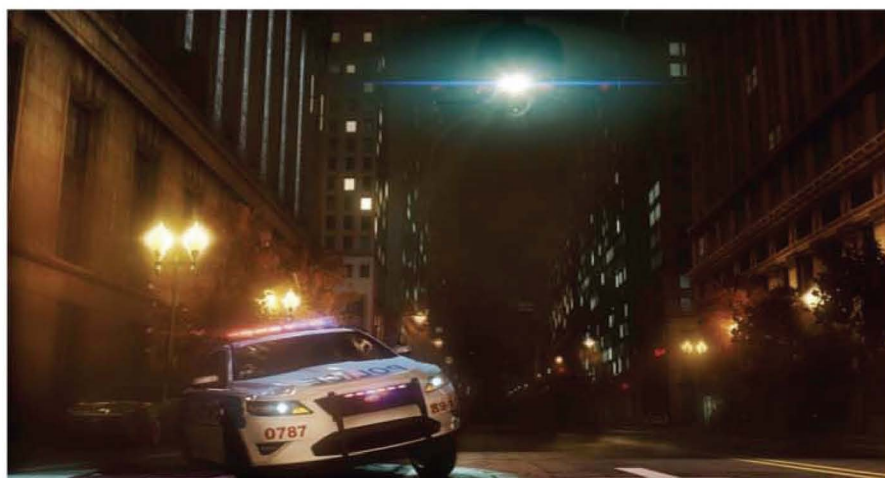
Внизу: Ни одного игрового скриншота за пределами «играбельного» Чикаго пока продемонстрировано не было. Но эта картинка, в принципе, хорошо доносит важную идею трансконтинентальной гонимости – в *The Run* есть не только города!

дорогой комнатухе планеты». Такая дорогая она потому, что в ней собрано самое передовое оборудование motion capture в мире – на этих самых камерах стоимостью \$35 тыс. каждая снимался знаменитый «Аватар» Джеймса Кэмерона. Чем *Frostbite 2* отличился на этом поприще? Скоростью обработки поступающей информации. Адам в совершеннейшей экзальтации: используя огромное разрешение виртуальных камер, стало возможным разместить на лицах актёров 97 тосар-маркеров. Девяносто семь. С его слов, большинству игр хватает и двадцати трёх. «С таким количеством уже можно охотиться за священным граалем киноиндустрии – актёрской игрой». Продемонстрированное тестовое видео,

**ДЖЕЙСОН ДЕЛОН, ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР:**

«*The Run* – это, возможно, самый большой шаг для сериала за долгие годы. Уверен, эта игра для многих и многих окажется сюрпризом как в плане общего качества, так и с точки зрения геймплея и подачи сюжета. Впервые за всю историю поклонники *Need for Speed* получат нечто настолько неожиданное и новое!»





Слева: Концепт-арты Need for Speed: The Run не только красивые, но и стремятся сбить с толку — уж больно здорово маскируются под игровые скриншоты. Сумеют ли канадские спецы вытянуть картинку до такого уровня к осени — вопрос на миллион.

предлагающее сравнить в одной и той же сцене как самого актёра, так и его виртуального двойника, в реальном времени рендерящегося на новом движке, выглядит достаточно убедительно.

Особое внимание продюсер просит обратить на глаза — дескать, именно они, Black Box, первые в мире использовали новейшую технологию распознавания движений лицевых мышц, тех самых мышц, что управляют глазными яблоками и отвечают за направление взгляда. Обычно глаза приходится анимировать вручную, и, как правило, выглядит это не очень естественно — но не в этот раз.

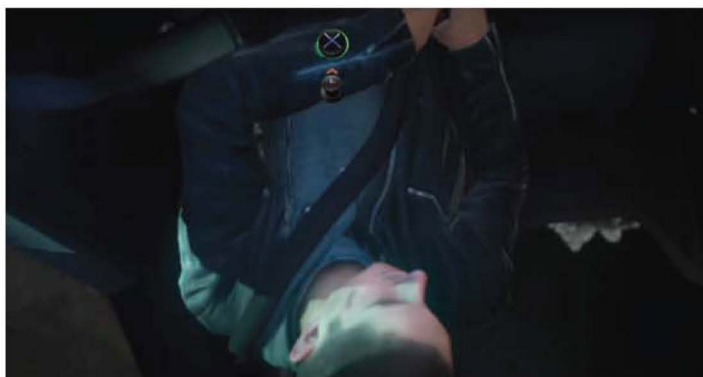
Продолжая свой рассказ, Адам сам вспоминает L.A.Noire, отдаёт должное

коллегам из Team Bondi и Rockstar: «Они проделали восхитительную работу! Но головы подозреваемых и сыщиков живут отдельно от тела, и игра маскирует это изо всех сил. Их игра — про лица и разговоры в кресле, наша — про целых людей, активно пользующихся всем телом». Подвижность — один из принципов кино, в том числе и подвижность камеры, наличие оператора. Редкий фильм (но едва ли не каждая игра) состоит из статичных планов, разбавляемых лишь зумом да «рельсовыми» пролётами камеры. Создатели The Run нацелены именно на киношную картинку, и потому весь сценарий (Адам зовёт его «небольшим», но том с раскадровками внушительно увесист) был отснят с применением виртуального стедикама, который таскал на себе вполне реальный оператор. «Любую сцену теперь возможно снять по всем правилам — это то, что «Аватар» дал видео-играм. Frostbite 2 на лету прожжёвывал весь поток данных — мы снимаем, одновременно пишем звук, обрабатываем и выводим данные рендера. И сразу видно, нужен ли ещё дубль!»

На вопрос, все ли сюжетные сцены QTE-интерактивны, ответ отрицательный: некоторые заставки сугубо «зрительские», но таковых меньшинство. Отринув идею прямого управления персонажем вне автомобиля (как-никак, Need for Speed — ядро и практически символ всего гоночного жанра), ощущение скорости, стремительности происходящего сохранить за рамками гонок было необходимо. И даже если главный герой, Джек, не бежит, а, например, приходит в себя после потери сознания, он непременно должен реагировать и действовать быстро, торопиться выжить, торопиться вернуться в гонку.

Понимая, что проект рискует обзавестись ярлыком «рейсинг с QTE-

THE RUN — ПЕРВАЯ ИГРА ЦИКЛА, В КОТОРОЙ ГЕЙМЕР НАКОНЕЦ-ТО ВИДИТ СВОЕГО ПЕРСОНАЖА — ИНАЧЕ «КИНО» НЕ СДЕЛАЕШЬ.



ОЩУЩЕНИЕ СКОРОСТИ, СРЕМИТЕЛЬНОСТИ ПРОИСХОДЯЩЕГО СОХРАНИТЬ ЗА РАМКАМИ ГОНОК БЫЛО НЕОБХОДИМО.

заставками», разработчики постарались отыскать в новой для себя среде какой-то интересный, увлекательный момент, изюминку. И, как им кажется, нашли. Здесь QTE не всегда обыденно-примитивны («не успел нажать кнопку — упал с крыши и разбился»), порой они позволяют исправить допущенную ошибку, в зависимости от действий игрока чуть-чуть — самую малость! — меняется и сцена. Взять для примера эпизод угона полицейской машины: демонстрируя отрывок, представители Black Box, как правило, специально проваливают первое QTE-действие — ведь удачный удар кулаком разом вырубит копа, и публика не увидит, как Джек попадает в удушающий захват и мастерски выворачивается из него, при помощи «вспомогательной сцены» расправившись с противником иным способом. Финальное QTE чикаг-

ского уровня и вовсе представляет ситуацию выбора, принятия решения, во многом повторяя сцену в тонущем автомобиле из Heavy Rain. Очнувшись в перевернутой машине, застрявшей на железнодорожных путях, Джек за ограниченное время должен придумать, как вырваться из превратившегося в смертельную ловушку полицейского седана. Покрутив головой с аналоговой рукоятки, обнаруживаешь несколько вариантов действий — и правильным («отстегнуть ремень») оказывается лишь один — только предварительно высвободившись, можно будет сделать что-то полезное. Дальше — новая фаза-вопрос: какое окно пытаться выбить? Кулаком не получится — это лишь потеря времени, а вот под ударами ноги стекло поддается, треснет и наконец рассыплется осколками. В самый последний миг Джек успеет вывернуть-

Чикагский тест-драйв

Как выглядит демоверсия? Чикаго. Ночь, мокро, огни. Дожав и воспоминания о Carbon и Underground. Начинается геймплей в антураже обычной гонки: впереди четыре оппонента, времени до чекпойнта в обрез. На очередном перекрестке тебя вдруг берёт на таран вылетевшая сбоку чёрная машина. Джек выбирается из погибшей тачки с надписью «BAD-ASP» на номерном знаке и спасается от недоброжелателей бегством. Несколько секунд спустя он уже мчится по крыше, погоня отстала, зато увязался вертолёт, мгновенно открывший огонь на поражение. Несколько QTE — и вот мы уже за баранкой свежеегнанного полицейского автомобиля получаем задание: «Свалить из Чикаго», на всё про всё пять минут. Прилипчивый вертолёт слепит огнями и открывает огонь всякий раз, когда машина попадает в круг света прожектора — чуть заезвешься, и останешься на обочине, неотделимый от груды железа, система повреждений в наличии, хотя едва ли пока демонстрирует всю мощь знаменитого движка. Чтобы спастись от огня, приходится нырять под мосты и навесы, но это не осознанный выбор игрока, а сама конструкция трассы, направляющей тебя «куда нужно» по тщательно спланированному маршруту, сверкая яркими жёлтыми стрелками в лучших традициях жанра.

С переменным успехом увёртываясь от злосчастного вертолёта (на это не сразу обращаешь внимание, но в выборе средств враг не щепетлив: под град свинца веле-нием скрипта попадают «мирные» автомобили трафика, рушатся опоры мостов и так далее), подмечаешь, что на разных участках пути предусмотрена разная анимация проигрыша: где-то машина уйдёт в фатальный занос и расплющится о стену, где-то — покатится по асфальту кубарем. В отдельных «режиссёрских моментах» (а камера то и дело перехватывает инициативу и демонстрирует происходящее с какого-нибудь живописного ракурса) управление даже не отнимают, и в ту секунду, когда свою машину видишь, скажем, с высоты голубиного полёта, оказываешься, сохраняешь над ней полный контроль. Другие ситуации, впрочем, надёжно заскриптованы — видимо, чтобы исключить порчу красивого кадра неубедительным вождением сбитого с толку игрока.

В целом вся эта дуэль с вертолётom (хотя какая там «дуэль» — отчаянное драпанье перепуганного зайца от проголодавшегося волка) идейно напоминает уровень в Сибири из игры 007: Blood Stone, о чём я не преминул сказать продюсеру и этим, кажется, его порадовал.

Управляются обе машины в демо довольно похоже — одинаково вяло реагируют на тормоз, вынуждая в крутых поворотах активнее пользоваться ручником, и за одно, вроде бы, время набирают вроде бы одинаковую топовую скорость. Однако катаясь по тестовой трассе, я ощутил управление как будто более удобное и даже дружелюбное: машину не так сильно болтало в поворотах, да и дороги она держалась послушнее. Впрочем, разница всё равно не особенно велика: Need for Speed (теперь приходится делать оговорку «классический» — памятью о симуляторном ответвлении Shift) остаётся собой и не обременяет игрока излишними водительскими премудростями. Как сказал мне по возвращении домой московский таксист, гонящий по вечерам нидфоспиды «на стрелочках», экзотики хочется и экшна, а баранки и правдоподобия ему «и в этом реалисти-шоу хватает». Рулить в The Run уже сегодня приятней и удобней, чем в Undercover, а кропотливо составленные маршруты всё-таки увлекательнее и насыщеннее «открытого всем ветрам» города.

А вот графику оценить пока тяжело; перед показом разработчики предупредили сразу: билд сыроват, имеются проблемы и с подгрузкой текстур, и со стабильностью. «Мокрый» ночной Чикаго выглядит точь-в-точь как вымышленный мегаполис «стритрейсерского цикла» от Black Box, хоть нельзя и не заметить ни общего улучшения картинки, ни большего изобилия объектов на трассах, ни пока ещё не слишком масштабную, но всё-таки разрушаемость декораций.

ДЖЕЙСОН ДЕЛОН, ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР:

«Мы ни в коем случае не отрываемся от корней, *The Run* – самый настоящий *Need for Speed*, гонка до мозга костей. Но это и не *Split/Second*, не экшн ради экшна, где всё вокруг неустанно взрывается само собой».



ся буквально из-под колёс отчаянно гудящего состава.

В какую игру всё это складывается? Судить, признаюсь, трудно. Демоверсию я прошёл несколько раз. Минут десять испытывал тестовую трассу, построенную для отлова багов, обкатки машин и испытания физики. В общем, впечатления есть. Однако сама игра всё ещё в стадии ранней альфы и чело-

веку со стороны какого-то конкретного представления дать неспособна. За геймпадом *The Run* пока ощущается весьма обычно – гонка как гонка, город как город... (Трассы на продемонстрированном участке Чикаго «закрытые», даже без развилки, однако Джейсон ДеЛон заверил, что и развилки в игре будут, и даже целые альтернативные участки пути.) Так что в настоящее вре-

Вверху: Присмотрись к интерфейсу – уровень маскируется под обычную гонку. Однако уже пару поворотов спустя всё пойдёт не по плану.

мя главными отличительными чертами нового *Need for Speed* видятся ни сама даже гонка и пока даже не графика (зря на Е3 показали альфу, ох, зря...), а новомодное «кино» и сам принцип построения геймплея, испещрённого экшн-вставками в духе гоночных секций *Blood Stone* из стана вчерашних конкурентов.

Самое приятное ощущение оставил, как ни странно, именно тестовый трек. Он напомнил, что *The Run* – всё-таки гонка через весь континент, что ночной и мокрый Чикаго из демоверсии – лишь одна из множества локаций игры, в которой есть место и прочим городам, совершенно другим на вид. Что на маршруте длиной в три тысячи миль есть и горы, и каньоны, и пасторальные пейзажи с высоким небом и зелёной травой. Проломив бампером нехитрую оградку, я свернул с просёлочной грунтовки в бескрайнее море цветущих подсолнухов и наконец-то выяснил, как ощущаются на деле те самые «неровности дорожного покрытия», ради которых в *Black Box* переманили из Codemasters одного из разработчиков *DiRT*. **СИ**



Исследуй новые миры, имея солидный запас производительности!

Испытай мощь новых процессоров AMD Phenom™ II X6 прямо сейчас!

Используй безграничные возможности платформ на базе **6-ти ядерных процессоров AMD Phenom™ II X6**: максимальный контроль и солидный запас производительности



Взгляни на мир **ПО-НОВОМУ!**

ПК OLDI Computers®
GamePC 766
с технологией VISION Black от AMD

3 года
гарантия

Реклама

OLDI computers

(495) 22-11-111

www.oldi.ru

Конфигурацию компьютера уточняйте у продавцов-консультантов в магазинах сети OLDI Computers®. Производитель оставляет за собой право изменять конфигурации и внешний вид компьютеров без предварительного уведомления.

AMD, логотип стрелка AMD, AMD Phenom и любые их комбинации являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.



Артем Шорохов

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Проще всего описать Reckoning (хотя за глаза игру всё чаще кличут по отчеству – Amalur) подходящей цитатой – ведущий дизайнер проекта и главная говорящая голова игры Кен Ролстон задвинул метко: «Это как будто мы соединили God of War и Oblivion». Уверен, именно таких слов многие и ждали от создателя двух последних Elder Scrolls – тут вам и «компьютерная» хардкорная RPG западного типа, и brutalный «консольный» слэшер с кровью и комбами.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
role-playing, PC-style/
action, third-person
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
38 Studios, Big Huge
Games
Главный дизайнер:
Кен Ролстон
Страна
происхождения:
США
Мультиплеер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
2012 год

Справа: Неприятная у мужиков работа – катать трупы на тележке, записывая что-то в планшечку... И ведь так и не узнают ворчливые карлики, что были так близко к будущему спасителю мира! Мы ведь мир спасти будем, нет?



роще, да не совсем честно. Ведь у мира Амалур история поинтереснее. И, что самое главное, о готовящейся игре она расскажет гораздо больше.

Начать стоит с того, как однажды успешный американский бейсболист в постоянных разъездах подсел на MMORPG и даже начал коллекционировать ноутбуки. Несколько лет спустя он даже основал собственную студию разработки игр, нарек её Green Monster

Games и спустил на воду. Чем студия занималась последующие несколько лет, не вполне ясно – ни одной игры ею так и не было выпущено, зато как будто помогла смена названия (логотип 38 Studios жив и поныне) – было объявлено о разработке амбициозной MMO с орнаментом из двух весьма и весьма громких имён: проект Copernicus на средства ушедшего из спорта Курта Шиллинга поддержали создатель Спауна Тодд МакФарлейн (между прочим, не новичок в деле производства видеоигр)

и титулованный писатель Роберт Энтони Сальваторе, чьи фэнтези-книги (например, во вселенной Forgotten Realms) продаются огромными тиражами и неизменно попадают в списки бестселлеров. Роберт рьяно взялся за дело и, ещё прежде, чем разработчики обжились в новом офисе, придумал не сюжет даже – громадный мир с десятилетиями истории – одновременно и Старый, и Новый Заветы Амалура.

За бесконечными обсуждениями сюжета и рисованием карты мира раз-



работа ушла в тень до того самого послекризисного дня, когда THQ надумала избавиться от недавно приобретённой студии Big Huge Games, на борту которой пребывали знатоки стратегий и ролевых игр, а также тот самый Кен Ролстон, словами которого и началась наша история. С их нынешним проектом беда, по словам самого Шиллинга, была совсем другая: издатели не хотели вкладываться в фэнтези-игру с одной только голой механикой (пусть даже от создателя Morrowind и Oblivion), нужна была ещё и история. Сколько в этой байке лукавства и самопиара — мы едва ли узнаем. Однако и правды должно быть немало, ведь сделка всё же состоялась, Курт Шиллинг выкупил у THQ студию в мае 2009-го, и с тех пор мечты о Kingdoms of Amalur обрели плоть и кровь под совмещённым логотипом 38 Studios и Big Huge Games. Издателем выступает Electronic Arts, а неофициальным слоганом теперь уже однопользовательской сюжетной RPG стали слова о звёздном браке двух кумиров — Oblivion и God of War.

Теперь, когда карты раскрыты, гораздо легче сказать о том, что на живом показе Reckoning больше всего напоминает MMO. Не поймите меня неправильно — игра красива (если честно, даже необычно красива и ещё более необычно красочна, если припомнить Oblivion) и не требует подключения к Сети, насыщена видеороликами и помещает единственного главного героя в самый центр конфликта. Однако от неё всё ещё за версту веет MMO, и воодушевлённые рассказы разработчиков о том, как они расширят бренд на бескрайние просторы Сети в самом ближайшем будущем, отделаться от этого впечатления ничуть не помогают.

Однако вернемся скорее в наполненный журналистами зал и вцепимся глазами в экран, на котором разворачивается необычно длинная, весёлая и даже слегка занудная в обилии мелких подробностей презентация геймплея. Презентацию, чего скры-

Almain, мужчина, базовая модель, минуту назад был мертвее, чем кролик на вертеле. Однако ж гляди-ка, ожил, вылез из братской могилы и пошёл искать меч, доспехи и подходящий квест. Игра вот-вот передаст вам управление, ждите.



Слева: Динамическая смена времени суток чудно как хороша: вот-вот наступит вечер, спрячутся на ночь огненно-красные маки, а в лесу один за другим зажгутся грибы и причудливо подсветят деревья...

вать, ждали — хотелось скорее увидеть новую, свежую RPG, ведь они сегодня на вес золота, в то время как слэшеры с adventure-элементами давно загрохотали рынок. Увы, время, как говорится, ещё не пришло — весенняя демонстрация подразумевала знакомство прессы с боевой системой Reckoning и destiny-классами, которые можно примерить на героя. В зале гаснет свет, и на экране появляется надпись «Press Start to enter», которую аудитория, состоящая преимущественно из цените-

лей компьютерных RPG, моментально переименовывает в «Press Enter to start» — так, кажется, и впрямь лучше.

Пока спикер говорит общие слова об игре, кто-то невидимый с геймпадом от Xbox 360 задаёт расу героя из четырёх вариантов на выбор (Almain, Varani, Ljosalfar, Dokkalfar; у каждого по три «расовых бонуса» различной направленности — от Lockpicking и Alchemy до Dispelling и Detect Hidden), а также его пол. Модели и лица выглядят необычно хорошо, да и редактор внешности



Слева: Оружие, аксессуар, доспехи, да хоть портянки! — всё честно отображается на персонаже, позволяя «собрать» хоть рыцаря, хоть варвара, хоть кого. Доходит до смешного: по картинкам не всегда возможно угадать, где главный герой, а где его коварный враг — все смоделированы одинаково хорошо.

Разработчики зря стесняются демон-стрировать «честные», не постановочные скриншоты – живую Reckoning выглядит даже аппетитней, чем на таких вот «открытках».

PC
PS3
XBOX 360

напоминает о былых «заслугах» Oblivion лишь интерфейсом. Яркая, почти «мультяшная» картинка подкупает сразу – не нужно быть поклонником комиксов или арт-дизайна игр от Rare, чтобы среди серо-коричневых RPG «западной школы» выбрать именно Reckoning – и наплевать, что очевидны дизайн-параллели с Darksiders и World of Warcraft.

Тем временем вступление закончено (ввод персонажа в игру и впрямь выполнен изящно; попутно впечатлила и постановка сюжетных сцен, и уже не столь деревянные, как раньше, диалоги – игра и впрямь старается подать себя эффектно), и представители разработчиков, прибегая к «особой читерской магии», принялись швырять героя в пространстве, времени и прокачке вперёд и назад, примеряя на него разные классы и заставляя сражаться то железом, то магией, то хитростью.

Собственно, сами классы зовутся здесь «судьбами», и неспроста. А дело, оказывается, в сюжете. Итак, у каждого уроженца Амалура судьба в определённом смысле предопределена. Во всяком случае, так было до тех пор, пока не начали там и сям случаться странные всплески магии, пришедшиеся akurat на военное время. И главный герой – первый (а значит, пока и единственный), кто по не вполне понятным причинам сумел вернуться из мёртвых, а значит, представляет собой чистый лист, ещё не заполненный твёрдой рукой Судьбы. Вот оно – сценарное объяснение будущей прокачки, деревьев доступного развития (они, к слову, «вертикальные» и висят на Abilities-экране независимо друг от друга), предложения по ходу игры «вкладываться» в тот или иной destiny-класс, сулящий те или иные преимущества. Разработчики настаивают на уникальности данной системы. Мы, со своей стороны, не имеем пока достаточно информации, чтобы достой-

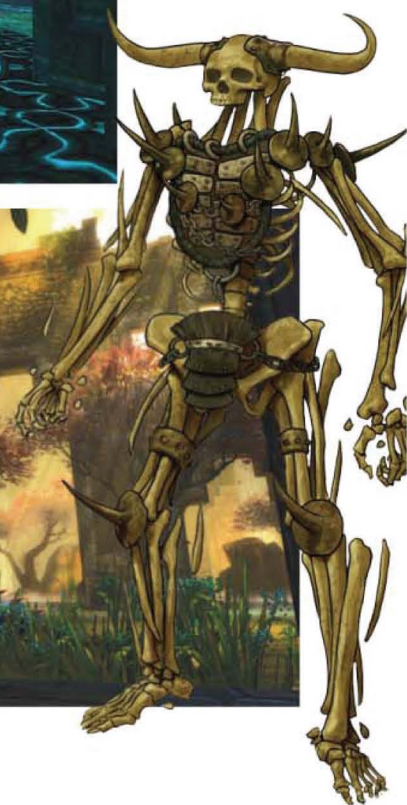
но реагировать на это утверждение. Классы и классы – воин лупит нечисть железом и прикрывается щитом, маг размахивает заклинаниями (в буквальном смысле – будто бы Кратос вновь вертит огненными варежками на резинке) и прикрывается волшебными сферами, похожий на ниндзя шпион (Rogue), как полагается, крадёт в ночи, вы-

глядывает из-за углов и больше полагается на скрытные instant kill'ы, чем на отравленные кинжалы. Всяк из троих накручивает впечатляющие комбо («Они делаются очень-очень просто!» – будто бы оправдывается спикер), умеет красиво добивать оглушённых врагов фирменными «фаталити», обучен копать в инвентаре и совмещать волшебные



Слева: У stealth kills несколько иная механика, нежели у простых добиваний: эти и вовсе делаются с одного нажатия!

А вот и снова ты, наш старый знакомый червяк с обвислой грудью!



айтемы с экипировкой (gem + sword = огненный меч).

Конечно, у каждого класса уйма своих собственных умений и тактических тонкостей в бою, но как следует оценить их, не прикладываясь к геймпаду лично, едва ли возможно. Субъективные ощущения таковы: воин с магом похожи чуть больше, чем хотелось бы, в то время как шпион имеет в арсенале несколько занятных механик (например, умеет «помечать» врагов, оставаясь в тени, и осматриваться, «отодвигая» игровую камеру). Сражения выглядят красиво (особенно впечатляют фейерверки мага), разнообразно и изобретательно – достаточно, чтобы конкурировать хоть с Darksiders, хоть с God of War, а впечатления портят лишь повторяющиеся враги (шутка ли, суб-босс Banshean Priestess, разбрасывающийся личинками местных мурлоков, под конец демонстрации воспринимался уже не иначе как «наш старый знакомый червяк»). Такое ощущение, что здесь собрано всё, что только можно было найти в мейнстриме экшн-жанра, – и в то же время ничего, за что можно было бы уцепиться, принять за индивидуальную черту, «фишку» боевой системы Reckoning. «Разнообразно, красочно, ярко» – что ж, пусть будет так.

Презентация закончилась, журналисты шушукаются у выхода. Многие недовольны – вместо хардкорной PC RPG, наследницы Oblivion и конкурентки Dragon Age, им показали «сингловый World of Warcraft с экшн-боевой глубиной в одну кнопку». Их можно понять: Kingdoms of Amalur совершенно неожиданно выставила себя цветастой и солнечной консольной игрой о том, как здорово бегать по фэнтези-миру, размахивая спецэффектами. И, тем не менее, это лишь одна сторона проекта-долгостроя. Какой окажется другая – ещё увидим. Быть может, уже совсем скоро, на Е3. Быть может, осенью. Но обязательно увидим. И лишь тогда – не раньше – возьмёмся судить, стоит ли эта игра свеч. А также денег преданных фанатов бейсбола. **СИ**



Вверху: Одно из главных отличий мага от воина – само-лечение и spells массового поражения. Светопреставления волшебники закатывают такие, что в глазах рябит от метеоров, вспышек, ледяных брызг и языков пламени. Выглядит так, будто колотишь кобольдов не волшебным посохом, а самим Майклом Бэем.

Reckoning заявлена как «игра с открытым миром» – иди куда хочешь, стучись во всякую дверь, гоняй разбойников по любому лесу. Однако «коробкой с инстансами» Амалур, вроде бы, не выглядит – напролом через чашу не попрёшь, будь любезен высматривать на «радаре» тропки. Вообще, если начать играть в ассоциации, первым делом на ум идёт Fable: тут тебе и тот же «мультишно-реалистичный» дизайн, и «закрыто-открытый» мир, похожие города-деревеньки, подача сюжета, постановка видеосцен, даже положение камеры – и то как будто знакомо. Но, в отличие от Fable, здесь всё выполнено на современном техническом уровне. (Нет, системные требования всё ещё не объявлены!) К тому же мы пока почти ничего не знаем о том, что Reckoning представляет собой как RPG. Насколько насыщена она сюжетом. И не скрывается ли за ширмой множества слов пусть и красивая, но пустая «ММО на одного». Верим в лучшее, запасаемся терпением.



Слева: Красавец, настоящий красавец! А вот битва с ним – самая обычная: бей-бег. Зато в финале – заслуженное скриптовое убийство в духе «Press A for QTE». И уж совсем бесстыже крутит над головами оглушённых боссов изображение нужной кнопки – ну вылитый God of War! И добивания подставить – очень кровавые.



Святослав Торик

Deus Ex 3: Human Revolution

ДАТА ВЫХОДА
26.08.2011

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
rpg, action, sci-fi
Зарубежный издатель:
Square Enix
Разработчик:
Eidos Montreal
Страна
происхождения:
Канада
Мультиплеер:
отсутствует

Как обычно пишется hands-on? Автор проходит выданный ему уровень и описывает каждую мелочь и каждую деталь, которую он увидел. Понятно, что отдельно взятый кусок игрового процесса ни в коей мере не дает ощущения полной картины, поэтому я постараюсь отойти от этой схемы и рассказать не обо всем подряд, а делать акцент лишь на тех воплощенных в виртуальную реальность строчках диалога, из которых складывается Игра. Хотя, разумеется, мне придется придерживаться линии

прохождения, поскольку в Deus Ex 3 каждая проведенная минута обязательно открывает что-нибудь новое. За четыре часа игры у меня накопилось такое количество коротких заметок, которых хватило бы, чтобы заполнить две страницы «Страны Игр» целиком. К счастью, наш формат подразумевает более широкое оформление материала.

Итак, что я помнил перед тем, как сесть за компьютер? Недалекое будущее, что-то вроде 2025 года. Главного героя зовут Адам Дженсен, он работает начальником службы безопасности какой-то конторы, которая занимается

созданием аугментаций, то есть, механических улучшений человеческого тела. В конторе происходит то ли теракт, то ли несчастный случай, в результате которого Адам теряет некоторое количество конечностей и органов, которые благодарное начальство совершенно бесплатно меняет ему на продукт собственного производства. По-моему, там еще подразумевалось, что Дженсену изначально не очень по душе все эти анатомические модификации, и он должен был еще перебороть свою ненависть к аугментациям, но, судя по увиденному, ничего подобного в Deus

Ех 3 нет. Это скорее окружающие с недоверием относятся к новоявленному киборгу. Но не буду забегать вперед.

Собственно, играл я в промежуточную сборку русской версии, озвученную и переведенную в базовом варианте. Ничего выдающегося в переводе я не обнаружил (а бюджетное озвучание по бумажке, увы, уже не первый год стандарт), но мне на всякий случай сообщили, что локализация будет еще какое-то время полироваться. Главное, чтобы не трогали Притчарда (подчиненный Дженсиена) – я потом сравнил с английским озвучанием, и мне показалось, что в русской версии он удался даже лучше оригинала.

Игра началась с главного меню (логотипов и заставок в рабочей версии не было). Определенное сходство с первым DE у него есть – точно такой же список пунктов, отцентрированный по разрешению экрана, только на заднем плане не крутятся никакие фигурки, демонстрирующие крутизну движка. Первым делом я полез в Credits посмотреть, не упоминается ли там Уоррен Спектор или, тьфу-тьфу-тьфу, Харви Смит. Ха! Прямо в самом начале ползущих титров была фотография руководителей разработки, обнимающих Спектора (хотя в прошлогоднем интервью говорили, что они слишком заняты для этого). Воодушевленный этой фоткой, я начал новую игру.

Выбрать имя, пол и навыки мне не дали, только лишь уровень сложности (каждый сопровождается кратким описанием, мол, easy – это для тех, кто хочет без лишних трудностей насладиться сюжетом). После этого показали ролик на движке, в котором босс Дженсиена по имени Дэвид Шариф ведет какие-то непонятные переговоры с неопределенными личностями. Тут я нахмурился, поскольку Deus Ex от большинства игр с уклоном в паранойю отличался как раз тем, что нарратив всегда ведется от первого лица. А потом вспомнил про вступительный ролик из первой части, и до меня дошло, что канадцы в точ-

Ну конечно! Взрывающиеся бочки!



ности следуют реценции Ion Storm Austin: вбросить ударную дозу таинственных фраз, образов и действий, а потом начать раскручивать историю с самого низа. Неудивительно, что после ролика началось общение с окружающей средой уже от имени Дженсиена. Вот тут-то нарратив и пошел в гору: Капитан Очевидность развернулся во всю мощь,

рассказывая игроку посредством начальства и коллег Дженсиена, кто он и чем тут занимается.

В первой же комнате я провел минут десять, из них три – с открытым ртом. Попробую сформулировать одним словом: детализация. Нет, не так. ДЕТАЛИЗАЦИЯ. Маловато... Еще попытка: ПОДРОБНОСТИ. АКСЕССУАРЫ. ДЕТАЛИ.

Вверху: Позвольте представить: PEPS. Универсальная оглушала массового поражения: заставляет жертву ощутить каждую нервную клеточку.



Слева: Судя по общей сумрачности, скрытности Дженсиена и упакованным в бронежилеты парням, это конкурирующая организация – видимо, тоже скрещивает людей с подъемными кранами.



Минутку, у меня шнурок развязался.



МЕЛОЧИ. ТОНКОСТИ. ЧАСТНОСТИ. ШТРИХИ. Их не слишком много, а ровно столько, сколько нужно. Определение design как визуальное планирование и архитектура пространства в данном случае оправдано вплоть до точки над i. Безо всяких сомнений, Deus Ex 3: Human Revolution смело тянет на медальку «арт-дизайн года» и является достойным претендентом на титул «лучшее визуальное оформление видеоигры в истории». И никакая статичная картинка этого богатства не передаст, увы.

Но при этом вот что особенно сдвигает сознание — это движок. Знаменитый фреймворк Crystal Engine, который вроде как делается усилиями двух или трех студий Eidos, с чисто технологической точки зрения отображает картинку, достойную года эдак 2007-го, но никак не 2011-го. Угловатые объекты, слегка неуклюжие модели, отсутствие мультитекстурирования — все это на фоне торжества детализации игрового мира смотрится как нищий отец-алкоголик, дети которого оказались талантливей и успешнее его самого. Я глазам своим не поверил, когда все это увидел. Полез в настройки — ан нет, все на максимуме (зато не тормозит). Конечно, это результат технических ограничений консолей, а PC-версия — не более чем побочный продукт производства, но было бы классно, чтобы за оставшиеся два месяца отдел технологий Eidos Montreal сделал хоть что-нибудь, чтобы на мощных PC игра использовала весь потенциал современных видеокарт. Понятно,

Вверху: Не без доли вольности отмечу, что вертолеты в 2027-м выглядят заметно круче, нежели их собратья в 2052-м.



что мы любим Deus Ex не за графику (хотя UE 1.5 на момент релиза той игры был реально самым навороченным движком) — не так давно я абсолютно комфортно перепрошел первую часть, причем уже в третий раз за эти десять лет, и никаких проблем с восприятием не возникло. Но то я — семнадцать лет за монитором — а в DE3-то играть будут не только геймплейфаги вроде меня.

Ладно, черт с ним. По крайней мере, мне удалось разобрать названия книжек на столах: например, Human Traffic и Daedalus Complex. Я так и не

понял, имеет ли первая отношение к культовому фильму про английскую молодежь (подозреваю, что имеется в виду все-таки торговля людьми), но про «комплекс Дедала» я не нашел вообще ничего, кроме музыкальной группы, исполняющей любопытную электронику. Кстати, о музыке. В главном меню еще ничто не предвещало, но в какой-то торжественный момент уже в самой игре так заиграли знакомые сэмплы! В целом прослушанный мною электронный эмбиент здорово косит под Брендона, но мне кажется, что было бы выигрышнее если не привлечь самого Алекса (тем более что он сам рвался), то хотя бы обыграть его «классические» композиции — так же, как это было сделано в StarCraft 2: Wings of Liberty с некоторыми треками оригинала.

В комнате стояли несколько компьютеров, один из которых был «юза-белен», на это указывало изменение курсора при наведении и подсказка, мол, нажмите E, чтобы использовать. Я и нажал. Никакого взлома не потребовалось, меня сразу допустили до чтения электронной почты. Прочитав пару писем о работе, я открыл сообщение явно личного характера, и в этот момент хозяйка компьютера (она тоже находилась в комнате) настоятельно попросила меня не читать ее почту. Это была не единственная ее реплика — пока я восхищался окружающей меня детализацией, она с полдюжины раз попросила

Внизу: Вот такую прелесть предлагают всем, кто делает предзаказ. Распространяется ли он на русскую версию, нам неизвестно.

DEUS EX HUMAN REVOLUTION™ Huntsman Silverback



A futuristic dual-barrel shotgun with break-action loading. The Huntsman Silverback is a classic weapon design, used primarily for hunting actual game or birds. It can also be used for sport shooting, but as clay pigeon shooting, trap shooting or silent shooting.

Holding is slow compared to the more modern combat parts, but a single trigger pull will discharge both barrels at once. This weapon is not upgradeable.



Вверху: Перед врывающейся в лабораторию ордой противников tutorial ободряющее предлагает расправиться с ней самому. Скажу честно: получилось со второго раза, не успев привыкнуть к управлению, которое потом взял и перенастроил под себя.

Краем глаза успел обратить внимание на 39 достижений для Steam (PC-версия выйдет именно на этой платформе). Наверняка там есть что-нибудь вроде «Подстрели врага в воздухе».



меня поторопиться, причем каждый раз это была уже другая фраза! Впоследствии был еще один аналогичный момент, когда мне напоминали о том, что нужно сделать, в самых разнообразных выражениях. Это вот возвращаясь к вопросу о детализации мира.

В прочтенных письмах тоже было полно загадок и отсылок, как в оригинале. Позабавил пес по кличке Кубрик, но несколько насторожило обилие имен мифологического происхождения: ладно, Адам, но также упоминался проект «Ева», а ключевых сотрудников компании Sarif Industries зовут Диана и Афина. Хмм... На столе рядом с компьютером обнаружился то ли планшет, то ли газета на электронной бумаге – на одном-единственном листе была заметка про отложенное обсуждение законопроекта, касающегося механических апгрейдов человека (а это то, чем и занимается Sarif Industries), и еще одна небольшая новость про что-то незначительное. Опять же – детализация!

Насытившись исследованием комнаты, я все-таки пошел туда, куда меня звала игра – прогуляться к боссу. У меня фактически отобрали управление, автоматически ведя в нужном направлении и показывая всякие сценки: вот сотрудник лаборатории чуть не уронил коробку с реактивами, а вот идет тестирование нового оружия. В про-

цессе Дженсен вступает в разговоры, а ближе к концу встречает парня по имени Притчард, который работает в отделе компьютерной безопасности. Он очень остр на язык, но в целом сразу видно – толковый парнишка. Видимо, будет связным или помощником Адама в дальнейшей игре. В конце концов Дженсен, по-прежнему в автоматическом режиме, прибывает в кабинет Дэвида Шарифа, но тот даже не успевает толком поприветствовать его. Внезапно! Тревога! Что-то случилось в лаборатории, нужно сходить и проверить – под это дело даже вернули управление. Я осмотрелся. Кабинет богато спланирован, тут есть на что поглядеть. Собственно, так я и поступил, потратив еще какое-то время на исследование пространства перед тем, как отправиться на задание.

На самом деле я, конечно, искал секреты. Это была одна из моих самых любимых затей в Deus Ex, поскольку геймдизайнеры богато усеивали уровни спрятанными предметами, контейнерами, переключателями, просто нычками и проходами. С некоторым сожалением я обнаружил, что вроде бы секретные места в Deus Ex 3 еще издалека подмигивают ярко-желтым цветом. Да и в целом последующая пробежка по нескольким этажам Sarif Industries оказалась безрезультативной: удалось

Справа: Во вступительной прогулке по лаборатории Sarif Industries Адама сопровождает Меган Рид – бывшая любовь Дженсена, а ныне невеста Дэвида Шарифа. Этой теме на начальном этапе уделяется на удивление мало текста. Впрочем, есть подозрения, что Меган вовсе не погибла в том взрыве в лаборатории...

DEUS EX 3 – ЭТО НЕ ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА, А ЭКШН ВРОДЕ UNCHARTED ИЛИ SPLINTER CELL: CONVICTION.

вскрыть один компьютер да подслушать в женском туалете разговор двух барышень на тему случившегося с Дженсеном. Причем я сумел взобраться на какой-то ящик и увидеть одну из женщин, когда та секретничала со своей коллегой, глядя прямо на меня (есть тут у NPC дурацкая привычка – смотреть на Дженсена, даже если разговор не о нем). Что-то мне это напоминает...

Но вернемся к боссу. Пообщавшись с Дэвидом, я пошел к лифту и поехал в лабораторию. По приезду Адам безо всякой подсказки достал автомат с бесконечными патронами, и стало ясно, что сейчас начнется боевой tutorial. Совершив интенсивную пробежку – тут запрыгнуть, там присесть – добрался, наконец, и до стрельбы. В отличие от оригинала, Deus Ex 3 – это не шутер от первого лица, а экшн вроде Uncharted или Splinter Cell: Conviction. Нужно укрываться за препятствиями, обходить противников с разных флангов и пользоваться преимуществами выбранного вида оружия, хотя в принципе что автомат, что пистолет, что пистолет-пулемет – наиважнейшую роль для всех играет тайминг, а потом уже скорострельность и точность. С прошлыми приключениями Сэма Фишера Deus Ex 3 роднит функция Last Known Position – враги палят из всех стволов именно туда, где последний раз видели Дженсена. Это дает возможность обойти их и перебить поодиночке. Здоровье в игре исчисляется в самых обычных очках от 0 до 100, которые регенерируют с определенной задержкой; это спонсируется бесплатным имплантатом, не расходующим энергию. Да, вы все верно поняли про аптечки и шоколадки – в этой игре их нет. Разумеется, на рассказываемый момент (в лаборатории) Дженсен все еще полноценный человек и способен погибнуть от нескольких выстрелов. Впрочем, это оказалось ненадолго. По окончании довольно быстро закончившегося tutorialа на Адама нападает огромный киборг, чем-то напоминавший мне Гюнтера из оригинальной игры. Автоматная очередь прямо в лицо – и начинаются вступительные титры.

Этот момент с нападением мне не очень понравился – героями Deus

Ех всегда становились люди (пусть даже не совсем обычные), способные противостоять любой угрозе и валящие врага пачками просто потому, что они в действительности на это способны. И если раньше супербоец возникал перед нами сразу, без предварительных эквивок, то теперь из Дженсиона фактически на моих глазах (пока шли титры) сделали стильного киборга – если помните этот образ с обложки СИ №312, то вот им он в точности и стал. На виски повесили вылезающие очки с графическим интерфейсом, проецируемым на сетчатку, руки теперь обладают поистине стальной хваткой, а откуда-то из локтей периодически вылезают огромные ножи.

Согласно игровой легенде, с момента перерождения Адама прошло около полугода, и управление отдают в тот момент, когда он возвращается в офис Sarif Industries. Здесь я, как уже рассказывал выше, исследовал женские туалеты и незапертые комнаты (на вскрытие запертых не хватало умений). Посетил кабинет Притчарда, выслушал от него пачку скабрезностей и полюбовался на постер Final Fantasy XXVII. Еще был такой занимательный случай: проходя по одному из коридоров, я услышал восклицания служащего, которыми тот описывал свое возмущение тем фактом, что Дженсиона, фактически калеку, взяли и вот так сразу сделали начальником целого департамента (хотя он им был и до катастрофы). Я начал разговор с



Вверху: Кабинет Дэвида Шарифа. Это актуальный скриншот: каждая книга (одна или в составе пачки) на полках у стены смоделирована отдельно.

недовольным работником и мне сразу же предложили сделать выбор в духе Mass Effect: либо оставить мужика в покое, либо попросить его повторить сказанное Адаму в глаза. Я выбрал второе, и, обменявшись колкими фразами, собеседники поставили меня перед следующим выбором, суть которого сводилась к тем же двум вариантам. Я предпочел не сходить с выбранной линии – но дело обошлось без драки, конфликт все равно был сглажен, а Дженсион получил 150 очков опыта. За отстаивание своей позиции, видимо.

Тем временем от Дэвида Шарифа поступил настойчивый приказ: прибыть на вертолетную площадку, чтобы вылететь в отдаленную лабораторию, где произошло новое нападение террористов, ко всему прочему взявших часть персонала в заложники. Террористы эти, как подозревает Шариф, из боевого крыла так называемого «Фронта Человечества», выступающего против механизации человеческого тела. Это они когда-то сорвали обсуждение законопроекта, который должен был открыть перед Sarif Industries кучу возможностей, и, вероятно, они же стояли за нападением на офис полгода назад.

Выйдя на вертолетную площадку я, разумеется, не рванул к вертолету, а пошел исследовать окрестности. Наткнувшись на открытый люк, я спустился по лестнице и нашел схрон и чей-то КПК с сообщением, свидетельствующим о том, что кто-то ворует образцы из SI. Как и все прочие текстовые документы, оно сохранилась у меня в истории сообщений, а за эксплоринг мне начислили еще 150 очков опыта. Потом я вернулся на площадку и, по-



Слева: Двойной удар – двойной Адам Дженсион! Нет, все-таки эти ломики внушают почти религиозное уважение.

Переход к виду от третьего лица, как в оригинале, меняется тут лишь в отдельных диалогах, когда есть какие-нибудь опции.





Это Хень Ша – китайский остров, где по легенде игры построили надземный уровень для улиц. Дает вертикальный экшн!



Вверху: Один сотрудник «Нового Диска», причастный к локализации, сообщил мне, что в глоссарии Deus Ex 3: Human Revolution фигурирует 28 вариантов для слова augmentation – от официальных документов до профессионального жаргона.

общавшись со всеми NPC, последовал сюжету.

Пока мы летели к месту назначения, Шариф рассказал вкратце, что там происходит, а потом произошел такой диалог: сначала он спросил, буду ли я убивать террористов, а затем, когда я подтвердил свои намерения, предложил выбрать оружие ближнего боя (пистолет) или дальнего (винтовка). Параллельно выяснилось, что в заложниках держат управляющую лабораторией, поэтому со стрельбой нужно быть аккуратнее. При этом в журнале задач появился дополнительный квест – спасти управляющую.

Меня высадили на местности, и я отправился на разведку с последующей зачисткой. Выяснилось, что теперь я умею не только ныкаться с автоматом за ящиками, но могу еще в ближнем бою завалить врага спецприемом. На это, правда, тратится энергия, запас которой поначалу очень невелик. Совсем без нее остаться нельзя – последнее деление со временем восстанавливается само, но если аптечки отменили полностью, то батарейки в Deus Ex 3 вернулись в полном составе: одни я подбирал с врагов, другие находил в ящиках. Помимо них на противниках встречаются кредиты, патроны, пиво – короче, все как в DE. Менеджмент инвентаря тоже ничем не отличается от оригинала – места мало, зато есть де-

Внизу: А это пилот вертолета, который доставит обновленного Адама к месту захвата заложников. Надеюсь, что в этот раз пилоту главного героя повезет больше, чем в первой части.



ЛАЗАНЬ И БЕГОТНЯ ПО КРЫШАМ ЗДОРОВО НАПОМНИЛИ МНЕ ОТДЕЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ DEUS EX.

сять «быстрых» слотов. Еще добавил раздел для квестовых предметов.

Так вот, спецприем может быть двух видов: в «бескровном» варианте Дженсен бьет со всей дури, оглушая врага на все время миссии, а в другом – весьма брутально убивает его упомянутыми выше стальными лезвиями. Для пушей безопасности отключившихся гавриков следует утаскивать с маршрута патруля. Если тот наткнется на труп, то поднимет тревогу, а если на бессознательного мямлю – то просто пожурит бойца. Завидев самого Дженсена издалека, враг начинает беспокоиться (это отображается звуковым сигналом и на радаре), а обнаружив Адама в прямой видимости, поднимает тревогу, которую, впрочем, можно пересидеть в каком-нибудь темном уголке. Я уже говорил, что боевка и стелс тут словно взяты из Splinter Cell?

Зачистив двор лаборатории, я отправился изучать окрестности. Лазанье и беготня по крышам здорово напомнили мне отдельные моменты Deus Ex, а нехитрая архитектурная головоломка привела меня к подсвеченной решетке вентиляции. Оказавшись внутри, Адам сообщил о своем проникновении Притчарду, а когда тот заинтересовался способом попадания внутрь, пообещал изложить в рапорте проблемы безопасности лаборатории. Интересно, это был единственный путь? Или у разработчиков на все случаи заготовлены реплики?

Дальше все было просто – зачистка помещения, скрытые перемещения, чтение чужой переписки и пара хакерских атак на электронные замки, исполненных примерно так же, как компьютерный взлом в System Shock 2. Объяснять бесполезно, но задачки не показались мне слишком уж сложными – полагаю, по причине невысокого уровня их сложности. В одной комнате стоял включенный радиоприемник, который бубнил что-то до тех пор, пока ведущий не упомянул иллюминатов. Я тут же подбежал поближе и прослушал пущенное заново сообщение от начала до конца. Оказалось, что это было

всего лишь воззвание к «Фронту Человечества» не трогать простых работяг, а ориентироваться на истинных повелителей этого мира, среди которых, по мнению ведущего, числятся и иллюминаты. Интересно, насколько туго будет закручена спираль заговоров в этой части Deus Ex?

Наконец, я добрался до центрального зала лаборатории. Помните арты из предыдущих публикаций? Там еще был рисунок: лаборатория со всякими устройствами, пробирками, огромным экраном и так далее. Так вот, это она. Один в один, как на скетче. Это говорит нам – нет, не только о детализации – о том, что разработчики верны своему слову и видению игры. И это очень, очень хороший признак.

На этом моменте выяснилось, что офис закрывается, а значит, пора идти (в самом деле, было уже девять часов вечера). Но издательство, как сообщили мне сотрудники отдела по связям с общественностью, ни в коем случае не будет против, если я приду сюда завтра, послезавтра и вообще в какой бы то ни было день, чтобы пройти текущий билд Deus Ex 3, если это необходимо для статьи.

Дорогие читатели! Я считаю себя обязанным принести вам извинения. Я отказался.

Я не стал приезжать ни на следующий день, ни впоследствии.

То, что я увидел, пересилило мою профессиональную ответственность. Мое желание отнестись к Deus Ex 3 потребительски оказалось намного сильнее задачи, стоявшей передо мной. Как писал мой коллега год назад, «чтобы получить представление о будущем хите, достаточно взять первую Deus Ex и представить игру так, будто она выйдет в следующем году». Именно это представление и оказалось единственно верным – я увидел самый что ни на есть Deus Ex-2011. Поэтому 26 августа я, как и многие из вас, пойдю в магазин и куплю себе копию с игрой. И получу такое наслаждение, которое в последнее время столь редко удается испытать. **СИ**

Vulcan Cannon (в руках бойцов слева) — оружие мощное, но не позволяет операторам отойти друг от друга.



Наталья
Одинцова

Гears of War 3

Е3, стенд Microsoft. Статуя Маркуса Феникса сторожит подступы к демоюнитам с Gears of War 3. Посетителям предлагают самолично убедиться, как преобразился мультиплеерный режим Horde на этот раз. От желающих нет отбоя — все три дня, пока длится выставка, здесь толпится очередь.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский издатель:
Microsoft
Разработчик:
Epic Games
Страна
происхождения:
США
Мультиплеер:
co-op, online

ДАТА ВЫХОДА
20.09.2011

А вот одиночную кампанию — вернее, отрывок из нее — приберегли для закрытого показа. Клифф Блехински, бессменный продюсер сериала, лично демонстрирует мне и моим коллегам две сцены. Первую мы уже видели на пресс-конференции издательства. Действие разворачивается спустя два года после финала Gears of War 2, на сцене дела обстоят хуже некуда — и ладно бы если здесь всего-навсего хозяйничали локусты. Эммуслия, источник энергии для людских городов, превращает чужаков в монстров-ламбентов — безумных, агрессивных и обросших щупальцами. На море, само собой, тоже не санаторий. Маркус Феникс с командой как раз пытается отгадать от своего корабля эдакого мутанта-Ктулху. Чудовище небрежным взмахом конечностей разносит в щепки каюты, грызет обшивку и тарачится на мир гигантским желтоватым глазом. «Обратите внимание, насколько значительно у нас теперь меняются декорации по ходу действия, — говорит Клифф. — В первой части мы обходились почти без разрушений, во второй немного увеличили размах, ну а теперь разошлись на всю катушку. Видите, герои только что стояли в каюте, а сейчас вокруг них одни обломки». По палубе между тем рыщут уродцы помельче, вроде знакомых ветеранам тикеров, местных «ходячих бомб». Клифф сразу предупреждает, что пропускать этот этап не станет и лишний раз даст нам возможность оценить всю мощь пилотируемых доспехов под названием силвербэк (silverback), пополнивших спис-

сок доступных машин в Gears of War 3. Облачившись в них, боец с грохотом шагает по арене — всякую мелочь затаптывает, как нечего делать. «Если нажать на кнопку A, — замечает Клифф, — то Silverback превратится в импровизированный щит. Как только я его таким образом раскладываю, то сразу переключаюсь с пулеметов на ракетную установку».

Следующий отрывок — та же драка, но глазами другой команды. Это Коул и его напарники — те солдаты, с которыми Маркус переговаривается по радиации во время схватки с ламбентом. Результат их действий известен — именно они скинули на монстра так вовремя подвернувшийся ящик с тикерами. Теперь же нужно отыграть всю сцену — расстрелять наседающих врагов, добраться до клетки и отправить ее в полет к темечку неприятеля. Как поясняет Клифф, в сюжетной кампании Фениксу не раз придется уступить главную роль другим персонажам. Бойцов вынуждали разделяться и в предыдущих Gears, но отныне, если верить намекам, речь идет не просто о выборе пути во время схватки с общим врагом — мол, прокрасться по улице или же пойти в обход по крышам. Вся история — зарисовки из жизни разных команд, чьи пути периодически пересекаются. «Кстати, а девушки среди бойцов появились потому, что фэны вас не оставляли в покое?», — спрашиваю я. «Вообще я еще раньше хотел их добавить, — смеется Клифф, — но времени и ресурсов не хватало. И вот что примечательно — у Gears of War со временем появилось очень много поклонниц. Не

знаю уж, почему женщин наш сериал так притягивает. То ли все дело в том, что им нравится драться в кооперативе. То ли их привлекает, что у нас мужчины изображаются эдакими горами мускулов. Как бы то ни было, нас поддерживает очень много девушек, и я решил, что мой личный долг — сделать так, чтобы в боевых командах появились персонажи-женщины, которые выглядят привлекательно, но в то же время не смахивают на «ночных бабочек». А то есть в игровой индустрии такой тренд — знаете, непомерно огромные бюсты, очень сильный макияж. Но посмотрите на нашу Аню — у нее грудь вполне вменяемого размера, она полностью одета и в то же время смотрится отлично. Мне хотелось именно таких персонажей в Gears of War 3 видеть — чтобы женщины могли себя с ними ассоциировать».

Заодно Клифф использует второй отрывок, чтобы показать Vulcan Cannon — оружие, придуманное специально для кооперативного прохождения и рассчитанное на двух игроков. По замыслу один персонаж непрерывно закладывает в него снаряды, и второй благодаря этому палит непрерывной очередью, не делая паузы для перезарядки. Подвох, разумеется, в том, что герои обязаны держаться вместе, чтобы агрегат работал, — броски враспылку исключаются.

Увиденное впечатляет: и качеством графики, и ожесточенностью перестрелок. Правда, враги как-то уж очень ловко маскируются — я то и дело путаю их с бойцами Дельты. «Те два уровня, которые мы вам показали — не лучшие в этом

смысле, — отвечает Блэжински, когда я спрашиваю его о стелс-навыках неприятелей, — Но я уверен, что в этот раз враги лучше заметны, чем в Gears of War 2. Потому что тогда мы увлеклись всякими детальками, а потом осознали, что в этой мешанине врага-то толком не различишь. И еще там были подземные локации — а в них в принципе было плохо видно, что происходит. Теперь же у нас есть глобальное освещение, и врагов куда легче заметить. На мой взгляд уже бета-версия это продемонстрировала. Вообще это всегда один из моих пунктов, и я специально удостоверился, что уж по этому параметру у нас все будет отлично».

Проходить сингл Gears of War 3, как давно известно, можно хоть вчетвером — впервые в истории сериала. Да и сам он окажется продолжительней, чем в предыдущих Gears. «Вдобавок, мы предложим геймерам аркадный режим, в котором можно проходить сюжетную кампанию наперегонки с друзьями, соревнуясь, кто больше очков наберет, — отвечает Клифф. — И у нас будут «мутаторы» — мы позволим менять определенные параметры игры. Например, есть такой параметр Flowerblood — если его включить, вся кровь будет отображаться в виде цветочных лепестков. Или вот мой любимый модификатор — сделать так, чтобы сопровождением ко всем боям шли хиты 80-х. А если вы еще включите модификатор, который меняет голоса врагов и толпы — так, что они все так неестественно пищат, как бурундучки, то у вас складывается впечатление, будто вы и впрямь рисуетесь перед оравой бурундучков. Это все, разумеется, для одиночной кампании — в versus-режимах ничего подобного не будет. Только соревнование».

Блэжински не скрывает, что обеспечить Gears of War 3 достойным мультиплеером — приоритетная для него задача. Еще на круглом столе, который состоялся после пресс-конференции Microsoft, он отметил: «В наше время слишком часто игры берут в прокат или обменивают в магазине с доплатой. Я сам понимаю, что 60 долларов — это деньги, да и когда был маленький, сам часто выпрашивал у друзей их картриджи. Поэтому запрещать все это бессмысленно. Но я хочу делать игры, с которыми геймер, образно говоря, не просто бы встречался, но готов был



бы и жениться. То есть, любил бы, ценил и ни за что не хотел вернуть обратно в магазин. Именно поэтому в Gears of War 3 у нас есть масштабная сингл-кампания, но есть и три уникальных онлайн-режима, каждый из которых, по сути, является отдельной полноценной игрой».

Безупречность мультиплеера — вопрос чести для Epic Games. «В случае с Gears of War 2 мы совершили ошибку, выпустив игру слишком быстро и не протестировав как следует сетевые режимы, — замечает Клифф. — В итоге геймеры прошли кампанию с удовольствием, заглянули в мультиплеер, расстроились из-за тормозов и глюков, бросили его и закинули игру на полку. В дальнейшем мы все исправили патчами, но эти первые пользователи так и не узнали, что все в онлайн стало хорошо. Во второй раз проверять это им не пришлось в голову. Таково их право — ошибка целиком наша. Именно поэтому релиз Gears of War 3 мы отложили на сентябрь, чтобы с первого же дня сетевая часть игры работала идеально».

Также он лишний раз делает акцент на том, что для онлайн-перестрелок теперь используются выделенные сервера и добавляет, что для современных шутеров, на его взгляд, выделенные сервера вообще должны являться нормой.

Неудивительно, что заканчивается презентация как раз демонстрацией мультиплеера. Нам показывают ролик — бодрый женский голос напоминает об особенностях режима Horde (аналогич-

ным образом, к слову, просвещали насчет фишек Bulletstorm). Как и прежде, суть его в том, чтобы отбиваться от недругов, которые набегают волнами (в общей сложности отразить предстоит 50 волн). К уже знакомым разновидностям локустов присоединяются их мутировавшие сородичи, а на каждой десятой волне бойцов пытается растоптать какой-нибудь гигантский босс вроде Брумака. Первая особенность — теперь на арене можно строить укрепления, пусть и не везде, а в специально помеченных местах. Пока предлагают пять видов сооружений — барьеры (чтобы замедлять продвижение неприятелей), обманки (отвлекать вражеский огонь на себя), стражи (охранять ключевые позиции), турели (расстреливать врагов покрупнее) и силвербэки («самая настоящая мобильная база!» — восклицает рассказчица).

За строительство (а также респаун, дополнительное оружие и т.п.) требуют плату — зарабатывать ее предлагают ударным солдатским трудом и выполнением спецзаданий (например, убить определенное число врагов из турели, уложившись в отведенное время). Полученным добром, включая золотой запас, можно делиться с напарниками.

Gears of War 3 предсказуемо радует, и уходя со встречи, я жалею только об одном: что нельзя прихватить с собой диск, и нужно ждать сентября. Тогда-то и удастся в полной мере оценить и сингл, и мультиплеер. **СИ**

Внизу: Маркус Феникс отвечает за фэйс-контроль на стенде Microsoft за E3.



PS3

XBOX 360



Наталья
Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
role-playing, console-
style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский
дистрибьютер:
«Новый Диск»
Разработчик:
Square Enix
Страна
происхождения:
Япония
Мультитплер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
декабрь
2011
(Япония)

Вверху: Про систему
прокачки пока — ни
слова. Вернее, ни
одного конкретного
слова. Но улучшить
обещают и ее.

Final Fantasy XIII-2

Пытаться сейчас предсказать сюжет Final Fantasy XIII-2 — все равно, что гадать по кофейной гуще. Или — что, конечно, звучит оптимистичнее — складывать пазл, пусть и не собрав всех требуемых кусочков.

Создатели уверяют: от драмы в пользу комедии отказываться не будут и знакомых геймерам по тринадцатой «Фантазии» персонажей ждут нелегкие испытания. История выйдет мрачной, как говорят в Square Enix, с меланхолическим настроением. Я при таких словах всегда представляю сцену из второй Digital Devil Saga, в которой, простите за спойлер, соратникам главного героя не удается отбить натиск демона. Или финал Persona 3. «Лайтнинг умерла!» — вторит моим мыслям голос в свежем трейлере XIII-2.

На Е3 издательство привезло игровую демоверсию; ее же показывают за закрытыми дверями, комментируя происходящее на экране. Сюжетные врезки

исправно подкидывают новые детали пазла. «Смотри, мы в Коконе! — говорит Сера (кажется, еще более юная, чем в FF XIII) спутнику. — Отсюда видно Пульс!» Ее сопровождает — вовсе не Сноу (хотя характерную подвеску, символ обручения, Сера по-прежнему носит на шее), а новый герой, Нозль (именно его вы видите на этой странице, и да, он очень похож на Фанг). Он же роняет реплику, которая пока выглядит самым разумным объяснением фразе про смерть Лайтнинг. Мол, героям приходится иметь дело с временными сдвигами и порталами между параллельными вселенными. В какой реальности существует Кокон из



демо — неясно, но никто из солдат, одетых в знакомую униформу, не смотрит на парочку, как на невесту откуда свалившихся чужаков. А ведь казалось бы, одно только платьишко Серы могло бы гарантировать десяток ошарашенных взглядов!

Хотя Тецуня Номура утверждает, что мол, Ноэль, по характеру — не полная копия Сноу, пока все зависит от желания игрока. Свобода действий (в определенных пределах, разумеется) — девиз этой «Фантазии». И поэтому в демо можно вынудить Ноэля безрассудно кинуться на босса или отправить героя на разведку в соседние руины, где вроде бы имеется девайс, способный уравнивать шансы в неизбежной схватке. Идея выбора пути радует, клише с чудо-агрегатом — не очень (надеюсь, хоть в одной JRPG его когда-нибудь заменят бесполезным автоматом с газировкой — то-то у героев лица выпянутся). Но если выбор и впрямь как-то повлияет на дальнейшее развитие истории, а не только на продолжительность схватки, будет здорово. То же относится и к возможности выбирать ответ в ключевых разговорах с NPC. Лично я бы не удивилась, откажись Сера через какое-то время признавать негласным лидером человека, который готов советовать с муглом!

Впрочем, пока известно лишь, что в FF XIII-2 несколько вариантов финала. Демоверсия на ЕЗ подтверждает слова создателей насчет того, что боевую систему — со сменой экипированных навыков за счет переключения между наборами ролей, или, как их здесь называют, парадигмами — значительно менять не стали. Ноэлю, к слову, в демо доступны две роли — sentinel и commando. Сера (medic, ravager, commando) перестала быть Л'си, поэтому саммона у нее нет, зато появилась способность вербовать монстров. Не подумайте, что речь идет о переговорах, как в сериале Shin Megami Tensei, — недругов достаточно победить, чтобы они присоединились к отряду. Сколько ролей окажется у врагов, неясно — в демо они

УЗКИЕ КОРИДОРЫ, ТАК НАБИВШИЕ МНОГИМ ОСКОМИНУ В FINAL FANTASY XIII, ВНОВЬ РАЗРОСЛИСЬ ДО ЛАБИРИНТОВ.

Несмотря ни на что, за Лайтнинг все равно дадут сыграть.



Вверху: К сожалению, на всех официальных скриншотах — сплошь Ноэль. Но знайте, мугл-спутник Серы то превращается в меч, то в лук. А в свободное от боев время работает радаром по обнаружению спрятанных сокровищ, что вообще-то подвиг для существа, которым только что колотили какую-нибудь чешуйчатую тварь.

автоматически распределяются по парадигмам и сменяют друг друга на поле (что весьма необычно — в FF XIII менялись только роли, но не активные бойцы). Флан, например, становится ravager, а гигантские броненосцы — sentinel. Участвуя в схватке, монстры накапливают энергию для суперприема. Среди рядовых неприятелей вообще нет новых бестий. С одной стороны, логично (как-никак, дело происходит в Коконе), а с другой огорчает. Все-таки драться с теми же противниками по н-цатому разу как-то скучно.

Еще одно нововведение — QTE в боях. Опять же, в Square Enix клянутся, что провалили QTE — не значит обречь себя на переигрывание схватки, просто она будет развиваться иначе. Я из интереса провалила QTE во время первой драки с боссом, в результате узнала, что в случае успеха мишень расстреляют прилетевшие самолеты, а в случае неудачи огневую поддержку обеспечивает... вторая подоспевшая эскадрилья. Мол, в первой эскадрилье кто-то забыл зарядить пушки. «Оставлю без наград!», — неистовствует в эфире командир. Сера и Ноэлю все равно выпадает пять звездочек — максимальная оценка боевых заслуг. И опять же, я надеюсь, в финальной игре будут и варианты поинтереснее.

Узкие коридоры, так набившие многим оскомину в Final Fantasy XIII, разветвились. А персонажи научились подпрыгивать по велеению клавиши «В», совсем

как в Kingdom Hearts (пока, насколько можно судить, это немного сокращает бектрекинг). Стычки вновь стали случайными, но когда герои напариваются на монстров, битва не начинается сразу же. Включается специальный таймер — если успеть атаковать недругов, пока он горит зеленым, Сера и Ноэль получат преимущество в бою. Если зазеваться — окажутся в равных условиях с обидчиками, а то и схлопочут штраф (заклинание замедления). При очень большом желании схватки удастся избежать, хотя чудовища в демо проявляли завидную настырность и никак не хотели дать героям удрать. Забавная деталь: солдаты-NPC, оказавшиеся рядом, тоже начинают стрелять по монстрам. Вообще в Square Enix стараются сделать мир FF XIII-2 живее: горожане-NPC, например, побегут под навесы, едва начнется дождь.

Появились пазлы — из разряда «обойди поле из квадратов так, чтобы не наступить ни на один дважды, и собери все разбросанные кристаллы». С побочными мини-играми тоже, по словам продюсера Ёсинори Китасе, все будет в порядке. Создатели сиквела стараются продемонстрировать, что учли все пожелания геймеров — в особенности тех, кому оригинал не понравился, и вернуть им любимые «фишки»: лабиринты, города, возможность уже на раннем этапе отвлекаться от основного квеста. Насколько удачной окажется попытка, покажет время. **СИ**

Графика в демо не выглядит безупречно — такое чувство, что anti-aliasing попросту забыли включить.



Uncharted 3: Drake's Deception

Прямая речь Naughty Dog

Третья часть быстро набравшего популярность сериала сегодня — одна из самых горячих игровых тем. Однако негласное табу Naughty Dog, похоже, продолжает действовать: информация о новой игре тщательно дозируется и, как правило, сводится лишь к демонстрациям небольших отрывков геймплея на всех крупных выставках. Тем не менее, Арне Мейер, «главное лицо Naughty Dog по общению с прессой», позволил «Стране Игр» выведать немало интересного о том, как продвигается работа над игрой и как развивались отношения студии с киноиндустрией.



Беседу провёл:
Артём Шорохов

? Каков главный стержень Uncharted 3? Чем вы собираетесь впечатлить геймеров на этот раз, что предложите нам такого, чего мы ещё не пробовали?

Каждая новая часть Uncharted закладывает своего рода фундамент для будущего эволюционного рывка, который мы завершаем уже в следующей игре, в данном случае — в Uncharted 3. Одна из таких целей, к достижению которых мы стремимся изо всех сил, — это наши зрелищные экшн-эпизоды, их мы считаем ключевым компонентом «интерактивного кинематографического опыта», который стараемся доставить игроку. Сцена на поезде или эпизод в рушащемся здании в Uncharted 2 — они раскрыли нам глаза на весь потенциал этой затеи, дали нам представление о

том, как далеко мы можем продвинуть подобные сцены. И теперь наша задача — до капли выжать этот потенциал в безумных, насыщенных действием эпизодах Uncharted 3. И это — лишь одна из множества задач, однако по ней уже можно судить о том, что мы делаем, чтобы предложить нашим игрокам нечто, чего они ещё никогда не видели.

? Uncharted 3 создаётся на модернизированном движке второй части. А что конкретно вы хотите улучшить, чем новая игра пытается удивить в техническом плане?

С каждой новой игрой мы постоянно ставим перед собой ряд технических вызовов, испытаний, тем самым подпитывая наш движок необходимо-

стью улучшений — апгрейды, оптимизация. Uncharted: Drake's Fortune заставил нас научиться работать с водой и листвой, а в Uncharted 2 это были лёд и снег. Ради Uncharted 3 мы принялись за песок и всё, чем интересна пустыня — вот он, наш новый технический вызов. То, как песок скапливается, пересыпается, рассеивается, вьётся на ветру... то, как из-за песка в пустыне искажается восприятие реального. Всё это вместе — та работа, тот вызов, что помогает здорово продвинуть и все другие технологические аспекты нашего движка.

? Новые визуальные эффекты и физические алгоритмы — новая вода, новое освещение, новый песок... Как вы намере-



ны имплементировать всё это в геймплей?

Вы, конечно, видели геймплейную демонстрацию в горящем замке, а значит, видели и то, что мы не только заметно улучшили эффекты дыма и огня, но и использовали их в качестве элемента геймплея. С помощью огня мы можем отрезать известные игроку пути или наоборот — использовать его для разрушения части декораций, и в результате игроку, например, откроются новые пути. Это всего лишь пример, один из многих — мы ещё много чего расскажем в ближайшие месяцы и о мире, и о геймплейных механиках, и о нарративе Uncharted 3.

? Пресс-релиз уверяет, что Uncharted 3 «размывает грани-

цы развлечений, подбираясь к кинематографическому размаху настоящего кино», и я очень хочу спросить: что «кинематографичность» значит для вас как для команды разработчиков? Что вы делаете, чтобы достичь этой цели, и с какими рисками сталкиваются на данном пути создатели видеоигр?

У нас есть своя миссия, глобальная цель, которую мы всегда ставим перед собой и которой пытаемся достичь с нашими играми линейки Uncharted. Мы хотим создавать такие интерактивные развлечения, которые были бы чем-то большим, доставлять нашим игрокам опыт, что лежит за рамками обычных видеоигр, расширяет привычный жанр action-adventure в бесшовный интерак-

тивный вид развлечения с классной подачей, занятым геймплеем и неотразимым сюжетом — чтоб вы ни за что не захотели выпускать из рук контроллер до тех самых пор, пока не пройдёте всю игру до конца.

? Мы немного удивились, увидев горящий особняк в демоверсии. Вы, должно быть, помните, что именно так начиналась последняя игра цикла Tomb Raider, цикла, так или иначе повлиявшего на Uncharted. Побег главного героя из горящего особняка — это намеренная ссылка на Лару Крофт или всё-таки совпадение? О, это чистейшее совпадение.

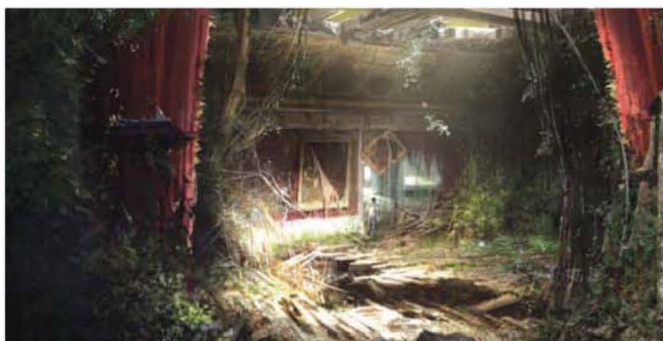
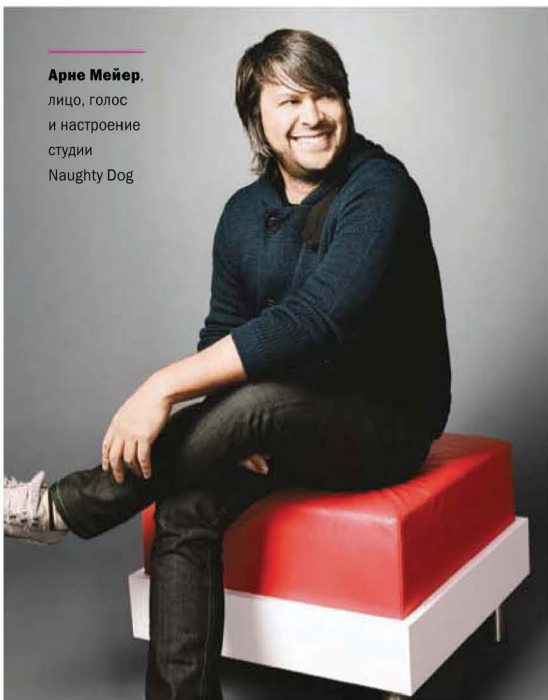
Эпизод в горящем замке появился вследствие нашего большого желания

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person/
action-adventure
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
Naughty Dog
Мультиплеер:
co-op/team_based,
online
Страна
происхождения:
США

ДАТА ВЫХОДА
01.11.2011

Арне Мейер,
лицо, голос
и настроение
студии
Naughty Dog



нащупать насыщенную и зрелищную экшн-сцену, которая не только бы соответствовала нашему подходу к подаче истории, но и породила бы мощный геймплейный момент, позволив нам представить публике кое-какие новые технологии и эффекты, над которыми вся команда трудилась в поте лица.

Раз уж заговорили о Tomb Raider... Играв в первый Uncharted, мы обратили внимание на то, что поначалу Натан практически ни с кем не сражается, вместо этого он исследует окрестности, ищет и находит путь – иными словами, действует как Лара Крофт. Но позднее ему приходится стрелять всё больше и больше, игра всё сильнее становится похожа на шутер от третьего лица и всё меньше напоминает action-adventure. С чем это связано? И чего нам ждать от третьей части в этом аспекте?

Чтобы в Uncharted было действительно интересно играть, важно найти своего рода «зону наилучшего восприятия», то есть уравновесить перестрелки, исследование, решение загадок и со-

вместить с нарративом – всё это в целом составляет ритм игры. Ритм чрезвычайно важен, когда нужно завладеть вниманием своего игрока: погрузить его в геймплей, в историю и удерживать на всём её протяжении. Продвигаясь от Uncharted: Drake's Fortune к Uncharted 2 и теперь уже к Uncharted 3, мы очень многому научились – в том числе и тому, как лучше смешивать перестрелки, исследование, решения загадок и нарратив, чтобы получившийся коктейль пришёлся по вкусу и нам, и нашим игрокам.

Мы знаем, что новая история сфокусирована на Дрейке и Салли. Мы также помним, что, например, первая игра прошла бок о бок с Еленой Фишер, так что сам по себе этот ход не в новинку. Нынешнее партнёрство предполагает более тесное сотрудничество?

Виктор Салливан и Натан Дрейк знакомы уже очень много лет. Салли для Дрейка лучший друг, наставник, партнёр... В каком-то смысле он даже заменяет ему отца. Сосредоточенность сюжета Uncharted 3 на этих двух персонажах даст игрокам возможность взглянуть на истинную природу их взаимоотно-

* Эту информацию Naughty Dog берегла для E3, где и были продемонстрированы несколько «парных» режимов в духе мультиплеера Army of Two. Причём среди них нашлось место как «сценарным» эпизодам, где отбиваться приходится только от AI-противников, так и сугубо соревновательным состязаниям с участием большого числа «живых» игроков. В последних числах июня студия обещает устроить масштабное бета-тестирование – ждите новых подробностей.

шений – вы узнаете о том, кто такой сам Дрейк и как он стал тем, кто он есть, куда больше чем из любой предыдущей игры.

В обоих предыдущих Uncharted всегда было по несколько персонажей – герой почти никогда не оставался один, за ним повсюду следовал AI-напарник. Уверен, вы обсуждали возможность совместной игры. Так почему же отказались от этой идеи? И какой тип со-ор взаимодействия вы запланировали для Uncharted 3?

Этот вопрос возник, когда мы анонсировали со-ор мультиплеер для Uncharted 2. Само собой, внутри студии у нас было множество дискуссий о том, как можно было бы внедрить совместный со-ор в структуру нашей однопользовательской кампании, и стоит ли вообще это делать. В случае с Uncharted 2 мы приняли решение «не делать», чтобы ни в коем случае не нарушить целостность повествования, а значит, не распылять внимание игрока, оставить в центре истории только Натана Дрейка, главного героя игры. Что до Uncharted 3, когда мы его анонсировали, то специально упомянули, что игра будет поддерживать соревновательный и совместный мультиплеер – в скором времени мы расскажем вам больше об этих режимах*.

Первый трейлер демонстрирует пустыню, пресс-релизы рассказы-



вают о пустыне... По сути, всё что мы знали до недавнего времени об Uncharted 3, так или иначе сводится к пустыне. А ведь пустыня сама по себе – место довольно однообразное и скучное. Признаться, Дрейк наверняка посетит и другие уголки земного шара?

Пустыня Руб-эль-Хали, куда судьба приводит Дрейка, место совсем не скучное! И не только потому, что именно там, согласно преданию, должна находиться Атлантида песков, это ещё и одно из последних неизученных мест на планете. Пустыня – прекрасный бэкграунд для нас, здесь мы можем достичь чего-то нового и в сюжетном, и в геймплейном отношении.

Так или иначе, пустыня не единственный сеттинг, который посетят игроки в Uncharted 3, – раз уж герой идёт по следам Т.Е. Лоуренса и сэра Фрэнсиса Дрейка, ему придётся посетить и другие уголки планеты. Одной из таких локаций станет уже рассекреченная нами Европа – вы ведь помните французский замок? Прочие места боевой славы Дрейка мы будем раскрывать постепенно в течение многих месяцев.

Итак, ваша Атлантида песков – это всё-таки Ирам многоколонный, Город тысячи колонн. Скажите вот что. Обе предыдущие игры так или иначе обращались к фантастическим мотивам, показывали сверхъестественных врагов. Что насчёт третьей? Отыщем ли мы в затерянном городе мифических существ (например знаменитых летающих змеев, описанных Геродотом) или ещё каких-то обитателей древних легенд?

В наших предыдущих играх мы касались мистики и сверхъестественного в силу выбранного жанра – всё-таки Uncharted вдохновлен приключенческими романами. Тем не менее, мы всегда давали себе труд подобрать подходящее объяснение – ведь мы вовсе не хотим вынуждать наших игроков отказываться от собственных взглядов, принимая на веру какие-то туманные намёки. Уж если мы принимаем решение, что Дрейк столкнётся с чем-то сверхъестественным на вид, можете быть уверены, обязательно есть правдоподобная основа, какое-то реально существующее «научное» явление.

Я обязательно должен спросить – что означает подзаголовок в названии игры?

Мы всегда выбираем заголовки, имеющие множество смыслов и значений, открытые для различных интерпретаций, и «Drake's Deception» не исключение. В нашей истории фигурирует несколько Дрейков – Натан Дрейк, Фрэнсис Дрейк, – вдобавок слово «deception» («ложь», «обман», «жульничество», «хитрость» и даже «подстава» – в зависимости от контекста – Прим. Ред.) одновременно может быть трактовано и пассивно, как если обманули Дрейка, и активно, как если обманул сам Дрейк. Это заставляет задуматься, поразмыслить над истинным



«ДЛЯ НАС НАТАН ДРЕЙК НАВЕКИ СЫГРАН НОЛАНом НОРТОМ».

смыслом заголовка, и решить для себя, что же все эти слова означают.

полагаясь на то, что люди вне студии понимают нашу вселенную.

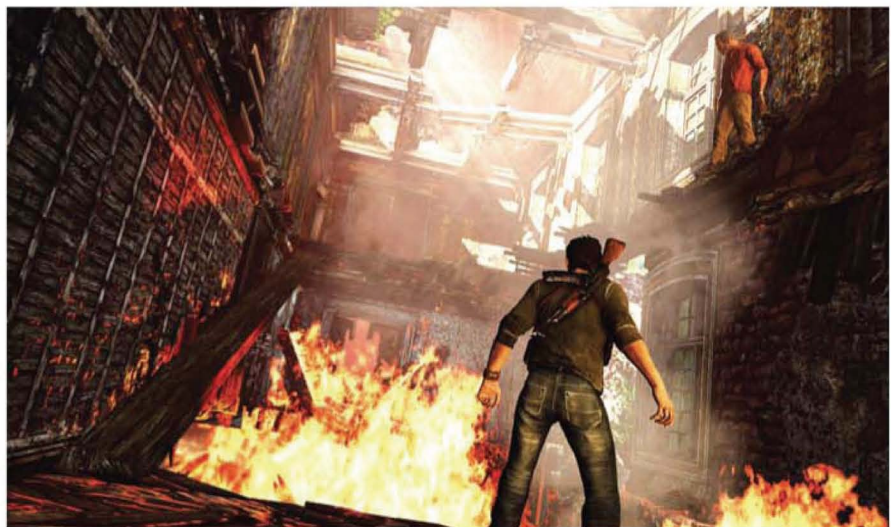
* Интервью с Naughty Dog состоялось ещё до появления известий о том, что режиссёр Дэвид О. Рассел выбыл из проекта.

Пара вопросов о будущем кинофильме. Люди, которые занимаются съёмками, работают независимо, или вы всё же помогаете им, например, со сценарием, дизайном или – эй, чем чёрт не шутит! – со спецэффектами?

Мы взаимодействовали с ними, да – чтобы дать как можно больше информации о сюжетном бэкграунде, передать, так сказать, библию вселенной Uncharted, а заодно и тонну референсных материалов, которыми съёмочная группа могла руководствоваться при подготовке Uncharted-фильма. У нас хорошие, весьма близкие отношения с продюсером и режиссёром, мы частенько обсуждаем Uncharted, мгновенно связываемся друг с другом при любой необходимости*. Но как носители Uncharted-канона, мы день за днём проводим в одном только стремлении – делать Uncharted-игры настолько классными, насколько это возможно,

А как вам каст? Кого бы предпочли увидеть на большом экране в роли Натана Дрейка лично вы – Марка Уолберга, Натана Филлиона или Нолана Нортона?

Это всегда очень нелёгкий вопрос – для нас Натан Дрейк навеки сыгран Ноланом Нормом. У нас прекрасные отношения, мы работаем бок о бок с Ноланом над каждой игрой в течение всего процесса разработки, так что очень, очень не просто отринуть всё это и ввязаться в дискуссию о том, кто из актёров лучше подходит на роль Дрейка в кино. Мы не голливудские продюсеры, не режиссёры Фабрики грёз – я лично даже не слишком хорошо представляю, каким набором навыков и качеств должен обладать актёр, чтобы лучше справиться с ролью Натана Дрейка в кино. Вот почему мы сосредоточились на том, чтобы делать отличные игры, а важные решения о фильме оставляем тем, у кого достаточно опыта, заслуг и уверенности, чтобы их принимать. **СИ**





ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Hush, boy

Несколько лет назад любой материал о Street Fighter IV начинался с нытья по поводу того, что Capcom больше не делает файтинги и из-за этого жанр, вроде как, помер. Для российских геймеров, понятно, это трагедией не было.

3

ачем нужен двухмерный файтинг, если есть затертый до дыр Tekken с непомерно разросшимся списком бойцов (соизмерим с чувством собственного величия экспертов в этой области, особенно тех, кто публикуется в журналах) и Soulcalibur, который рекомендует лично главный редактор журнала «Страна Игр»? Там ведь можно менять прически и чулочки, вау! Но оказалось, что SF все-таки любим. И вообще курс на поднятие жанра Capcom пришелся очень кстати. Появилось много достойных и не очень представителей, и в будущем их будет еще больше. Только уже не от Capcom – в следующем году эстафетная палочка перейдет к Namco Bandai, и я прямо даже не знаю, плакать из-за этого или смеяться.

Всего за несколько лет файтинги снова стали массовым жанром, причем пользователям предлагаются все виды развлечений – от анимешного беспредела про девочек в трусах и без (Arcana Heart) до кровавого и брутального Mortal Kombat. Их стало так много, что они начали появляться на обложках журналов, причем даже российских. Я говорю «даже», потому что обычно на редколлегиях тема файтингов обходится стороной. Дескать, как это – игра года? Нет, никто не поймет! Или как это – на обложку да восемь полос? Нет, никому это не интересно! А тут вдруг, представляете, все изменилось. Все вдруг стали играть. И даже спорить, обсуждать, осуждать! Marvel vs. Capcom 3, мол, попса слюнявая и без баланса, а вот

Mortal Kombat новый заочно любимая игра. Так сказали эксперты!

Вот видите, кхм, сколько эмоций в предыдущем абзаце. Как будто вновь появилось камьюнити увлеченных людей, как будто теперь обсуждать фреймдату и нестыдно совсем, и все поймут. Файтингов стало так много, что появился рейдж. Внезапно выяснилось, что Street Fighter больше не устраивает некоторых игроков. Вместо того чтобы запускать несколько сериалов параллельно, Capcom доводит до совершенства четвертый выпуск и на мелочи не отвлекается. В этом-то и проблема: компания больше не может никого удивить. Все ее ходы известны, мы заранее знаем, что ждать от файтинг-направления Capcom в этом и в следующем году. А то, что раньше представлялось самым интригующим релизом ever (речь идет о SFxT), на деле оказалось еще одним Street Fighter, только с новыми бойцами – из Tekken. Это, собственно, и станет эстафетной палочкой, после передачи которой в лидеры, по идее, должна выбиться уже Namco Bandai.

Последним укреплением, тем не менее, станет отнюдь не названный кроссовер. Сохранить имидж поможет долгожданная онлайн-редакция Street Fighter III: 3rd Strike, которая на сегодняшний момент является самой дорогой разработкой компании для Интернет-сервисов. Такой прощальный подарок тем, кто верил и ждал, и кому одной этой игры будет достаточно, чтобы следующие три или четыре года не отвлекаться на посторонние вещи. Что, конечно, будет очень сложно.

Потому что соревноваться с линейкой релизов от Namco Bandai в следующем году – задача непосильная.

Речь идет, в первую очередь, о Soulcalibur V. Я оставляю обсуждение ценности этого сериала на совести фанатов и тех, кто считает себя знатоками. Мне нравится Soulcalibur визуально и я провел достаточно времени за каждым из выпусков, чтобы понять следующее: нет трусов белее, чем у Софитии, но играть интереснее все же в Street Fighter. Что касается Tekken Tag Tournament 2 (релиз на автоматах в этом году, консольный – позже), то с ним все гораздо проще: нет более востребованных единоборств в России. И Харада подливает масла в огонь, говоря о том, что роoster в этот раз будет самым большим за всю историю сериала. Охотно верим!

Получается сразу два релиза за один год. Прибавьте к этому Street Fighter x Tekken (вторая половина, как ни крути, относится к другому лагерю), а также недавно анонсированный полнометражный CG-фильм. И не забудьте про обещание в 2013 году если не выставить на полки, то хотя бы просто показать Tekken x Street Fighter – и дело в шляпе! У Capcom же просто нет далеко идущих планов (или они не спешат ими поделиться). Следующие два года максимум, на что можно будет рассчитывать, так это очередной акварельный тизер, надо думать, все того же Street Fighter. Что, в общем-то, хорошо – мне других файтингов не надо – да только вот люди притомились и не скрывают разочарования.



Впрочем, я не до конца искренен, когда говорю о том, что никакие другие представители жанра не представляют для меня такого уж большого интереса. Мне совершенно безразличен, например, Blazblue, но лишь потому, что это совершенно иная культура — это для тех, кто разбирается в Guilty Gear и может это адекватно воспринимать. Зато от Mortal Kombat я в полном восторге. Не знаю, есть в нем какая-то магия, что-то такое, что заставляет месяцами буквально только им и бредить. Это тоже другая культура, но она доступна игрокам любых вкусовых предпочтений, что, конечно, подкупает. А самое главное, наверное, то, что Mortal Kombat — это как раз и есть та самая игра, которая делает жанр массовым.

Например, МК совершенно не хочется долго изучать, копаться в боевой системе и так далее. Чтобы одерживать победы в онлайн-этом не нужно — достаточно выучить парочку фокусов да научиться вовремя ставить блок. Летящий туда-сюда Смоук на пару вместе с Синделом выносятся топовых игроков и проигрывают новичкам. Просто потому, что и те и другие играют ради веселья, чтобы, ну, набить мастеринг всеми бойцами и собрать все ачивменты. Или просто потому, что хочется драться любимыми персонажами снова и снова. Во всяком случае, ни разу в онлайн-этом не встретил людей, которые показывали бы какие-нибудь чудо-комбо.

Если бы разработчики Mortal Kombat хотели, чтобы их игру ставили в один ряд с Tekken и Street Fighter, то они придумали бы совсем другой мультиплеер. Здесь же так сразу и не поймешь, где крутой игрок, а где неумеха. Ranked

Match отличается только тем, что не предусматривает возможности сражаться в режиме King of the Hill, а ведь он самый, на мой взгляд, интересный. Это когда собирается много игроков и смотрят за тем, как перед ними разворачивается бой, а после окончания каждый выставляет оценку по шкале от нуля до десяти. Из этого складываются «очки уважения», которые, по сути, и являются единственным показателем мастерства, конечно, совсем неочевидным.

В Mortal Kombat нельзя сохранять записи боев, но мне кажется, что и в Soulcalibur V такой функции не будет — она просто ни к чему. «Соревновательный дух» двух этих игр высок, но эмоции и впечатления два файтинга дают другие. Это, грубо говоря, два сеттинга, которые очень хорошо иметь в запасе любой компании. Только если Namco Bandai использует японскую стилистику и настроение, то NetherRealm Studios — показательную американскую. И вообще-то у Буна других игр нет. Будут, конечно. Летом, например, ожидается релиз сборника из трех классических МК, с онлайн-мультиплеером и так далее. Но я не вижу турнирного будущего МК за пределами США (где соревнования, на самом деле, форсят без заметного успеха), тем более что на данный момент игра даже не вышла в Японии, и самая требовательная, ворчливая и придирчивая аудитория еще попросту не успела разнести в пух и прах, в общем-то, прекрасный файтинг.

Суммируя все вышесказанное, получится примерно вот что. Несмотря на все многообразие жанра и тот факт, что сегодня файтинг

можно выбирать (раньше выбирать было не из чего), основное внимание все равно будет сосредоточено на двух, условно, лидерах этого направления. Один из них потеряет свои позиции уже в следующем году, но оставит о себе добрую память. Другой, напротив, получит признание, в том числе за счет многообразия предлагаемых продуктов. Все, что осталось за кадром, ждет незавидная судьба: без турнирного будущего файтинг долго не живет.

Возможно, именно этого и опасались в Capcom, когда выбирали, какой именно сериал «поднять», а какой оставить спать дремучим сном. Street Fighter IV наделал много шума, определенного успеха добился и третий выпуск Marvel vs. Capcom. А вот Darkstalkers и Rival Schools вряд ли могли бы рассчитывать на такой результат; вписались бы в один ряд с Mortal Kombat и, наверное, Soulcalibur V — и только. В свою очередь, ведя осторожную и избирательную политику Capcom своего добились. Есть файтинги, которые могут существовать годами, и никому, кроме сиквелов, не удастся их заменить. Поэтому тот факт, что на следующие несколько лет компания возьмет перерыв, вряд ли будет иметь какие-нибудь последствия кроме положительных. Надо, в конце концов, и отдыхать, набираться сил. Дать высказаться другим, посмотреть на эксперименты на стороне. Понять, что нужно пользователям. И потом выстрелить снова — так, чтобы оказаться на обложках журналов. Так, чтобы редакторы не сомневались в том, что перед ними игра года. **СН**



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК

Почему я не люблю Konami

Из давнего 2003 года мне запомнилась дискуссия на одном из множества посещаемых мной онлайн-форумов. Тема называлась «Любимый игровой издатель», и я тогда, подумав недолго и вспомнив Suikoden, Silent Hill и DDR с прочим беманизмом, ответил: Konami. Спустя несколько лет мое отношение к этой компании поменялось на прямо противоположное.

Говоря прямо, Konami убивает свои сериалы. Она создает замечательные игры словно лишь для того, чтобы потом втоптать их в грязь. Как будто руководство компании вовсе не понимает, что именно заставляет людей любить ее игры. Примеры? Да пожалуйста.

Castlevania. Никогда не любил особенно этот сериал, но последние выпуски для DS заставили пересмотреть свое мнение. Однако за великолепнейшей Order of Ecclesia последовал ужасный и никому не нужный файтинг для Wii – Castlevania Judgment. После него Кодзи Игараси и его команды хватило лишь на два незаметных скачиваемых тайтла, в то время как «большая» Castlevania ушла к Mercury Steam и преобразилась в какое-то подобие God of War. Сделавшее сериал популярным и любимым многими исследование мира а-ля Metroid пропало, а вместе с ним и мой интерес. Показательно: в своем E3-видеоролике представители Konami поздравили Castlevania с 25-летием и анонсировали по такому поводу жалкий DLC для Lords of Shadow. Прямо настоящий праздник!

Metal Gear Solid. Сколько раз Кодзима собирался бросить создание все новых и новых походов Снейков? По-моему, ему стоило сдержать свое слово в первый раз. В этом случае мое мнение непопулярно, понимаю, но для меня MGS3 и The Twin Snakes – лучшие игры цикла. В TTS – как нельзя лучше подходящая MGS постановка Рюхей Китамуры, в Snake Eater – вершина эволюции геймплея

сериала. После них – упадок. Что Portable Ops с невозможным управлением, что MGS4, подталкивающий игрока к шутерному выкашиванию всех противников а-ля Рэмбо и состоящий из непомерно серьезно себя воспринимавших сюжетных сценок более чем наполовину. Но ведь и закончив (кое-как) историю, Кодзима все равно к ней возвращается – пожалуйста, Peace Walker!

«Если вы будете каждый день писать главе Konami, что Кодзима-сан не должен больше делать Metal Gear, может быть, мне легче будет начать работать над другими играми», – говорит он сам. Дайте же уже, наконец, Кодзиме заняться чем-то еще! Он ведь может сделать что-то хорошее, если пожелает – я Snatcher прошел, я верю. И ведь мнение о том, что Konami действительно вынуждает Кодзиму заниматься не тем, чем он хочет, популярное. Посудите сами: стоило господину Хидео написать в твиттере «Целый год кропотливой работы на смарку», как сразу по всему Интернету поползли предположения, что руководство Konami наложило вето на «табу»-проект Кодзимы, который тот холил и лелеял уже давно. С них станется.

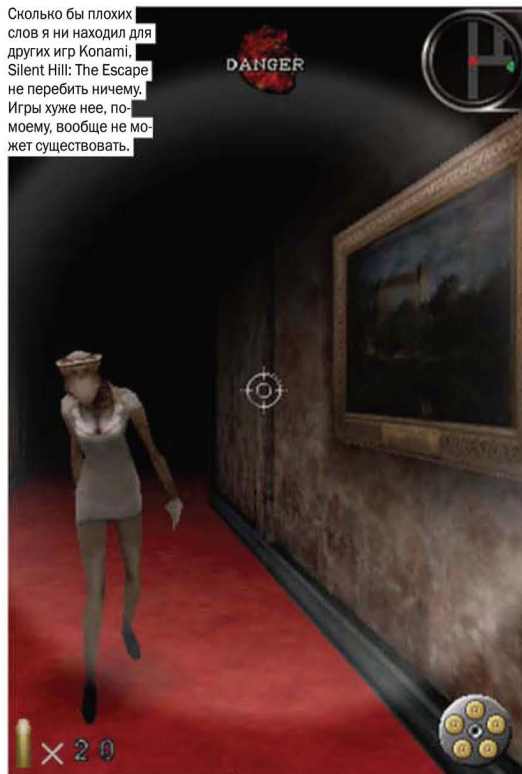
Silent Hill. Про хоррор-цикл я уже изрядно поныл в позапрошлом году спецматериале, но пройду еще раз. Konami профукала создателей оригинальной трилогии (они ушли к Sony делать Siren), сделала сама убогую четвертую часть (которую сейчас даже не хочет включать в HD Collection!), после чего отдала цикл на растерзание западным разработчикам. Double Helix выдала очень американскую Homecoming, заунывную и посредственную во всем; британ-

цы из Climax изнасиловали оригинальную SH в ужаснейшей Origins, а затем каким-то невероятным образом пересмотрели все тот же оригинал в чудесной и очень смелой Shattered Memories, отказавшейся от боев вообще. Очевидно, у продюсеров не хватило храбрости на продолжение экспериментов, и сейчас нас ждет чешская Downpour – бездушная поделка, по словам видевшего ее Врена. После просмотра трейлеров хочется с ним согласиться.

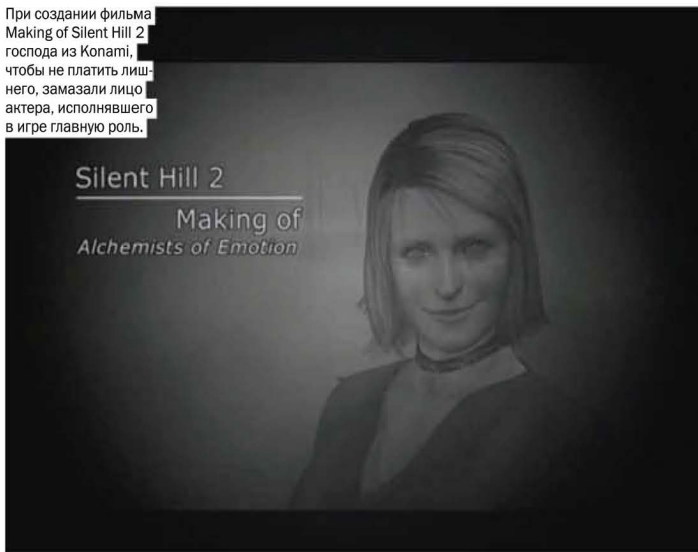
Помимо качества игр в случае с SH меня сильно беспокоит и тот факт, что Konami не желает оставлять сериал в покое, наворачивая раз за разом новые истории в рамках единого канона. Перезапуск «Сайлент Хилла» случился лишь однажды – во все той же Shattered Memories; все предыдущие шесть частей сюжетно связаны друг с другом – и зря! Одной из главных причин моей не любви к Silent Hill 2 было игнорирование ей оригинала – сменилось практически все, вплоть до сути самого проклятого города. Тем не менее, между всеми частями находятся более чем заметные связи, так что SH – не Final Fantasy, где новый выпуск означает новый сеттинг. А раз сеттинг один, то буквально каждая новая игра привносит в него еще больше противоречий и сумятицы. И как человек, которому когда-то этот туманный город был близок и интересен, я прошу: пожалуйста, оставьте уже его в покое.

Suikoden. После ухода отца сериала Ёситаки Мураями под конец разработки третьей части RPG-цикл угодил в руки людей, вообще не понимающих, за что его ценят поклонники. Прокладно встреченная четвертая часть удостои-

Сколько бы плохих слов я ни находил для других игр Konami, Silent Hill: The Escape не перебить ничему. Игры хуже нее, по моему, вообще не может существовать.



При создании фильма Making of Silent Hill 2 господина из Konami, чтобы не платить лишнего, замазали лицо актера, исполнявшего в игре главную роль.



KONAMI УСТРОИЛА ПЕРЕЗАПУСК ЕДВА ЛИ НЕ ЕДИНСТВЕННОМУ СВОЕМУ СЕРИАЛУ, В ПЕРЕЗАПУСКЕ СОВЕРШЕННО НЕ НУЖДАЮЩЕМУСЯ, И В ИТОГЕ ЗАКОПАЛА ЕГО ЕЩЕ ГЛУБЖЕ.

лась еще и сиквела в виде TRPG! Затем Konami подразнила фанатов, отдав разработку пятой части в руки действительно любящих «Суикоден» людей – но лишь однажды. Следующей частью цикла стала пресная и невразумительная Suikoden Tierkreis, начисто игнорирующая все каноны предыдущих выпусков. Konami устроила перезапуск едва ли не единственному своему сериалу, в перезапуске совершенно не нуждающемуся, и в итоге закопала его еще глубже.

Contra. О ней вы можете более подробно прочесть в этом номере, и из всех сериалов Konami этот на данный момент чувствует себя еще более-менее уверенно, благо что попал в верные руки. Стоит, однако, напомнить о славных 90-х, когда Konami отдала свое известнейшее детище в руки бездарных венгров из Appaloosa Interactive. В начале 90-х «Контра» была эталоном жанра; под конец десятилетия она стала одним из множества позабытых и никому толком не нужных шутеров. Она так и не вернула себе былую репутацию у широкой аудитории – ведь Contra 4 и ReBirth создава-

лись, очевидно, с оглядкой на хардкорщиков-«старичков», а недавняя Hard Corps: Uprising и вовсе не представляется «Контрой». Я уж было подумал, что Konami собралась и вовсе похоронить это название, если бы на E3 не было весьма толстого намека на то, что готовится еще одна Contra.

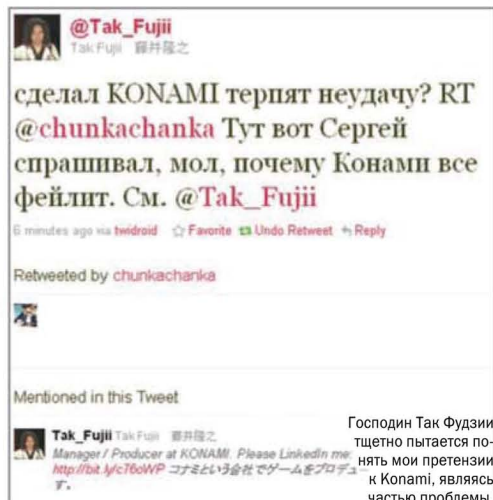
Vandal Hearts. Через десять лет после созданной Нобуей Накадзато великолепной второй части Konami отдала сериал в руки неопытным игроделам из Hijinx Studios, которые вымучили пресную, некрасивую и никому не нужную Flames of Judgment.

Линейка Bemani. На самом деле, я хотел назвать свой недавний спец «Ритм-игры, или как Konami провафлила все, что только возможно». Konami изобрела танцевальные игры – и делала преступно мало для их развития и продвижения; она изобрела симуляторы игры на музыкальных инструментах – и успеха добились имитирующие их работу конкуренты, а сама Konami опозорилась с опоздавшей и никчемной Rock Revolution; она принесла караоке в

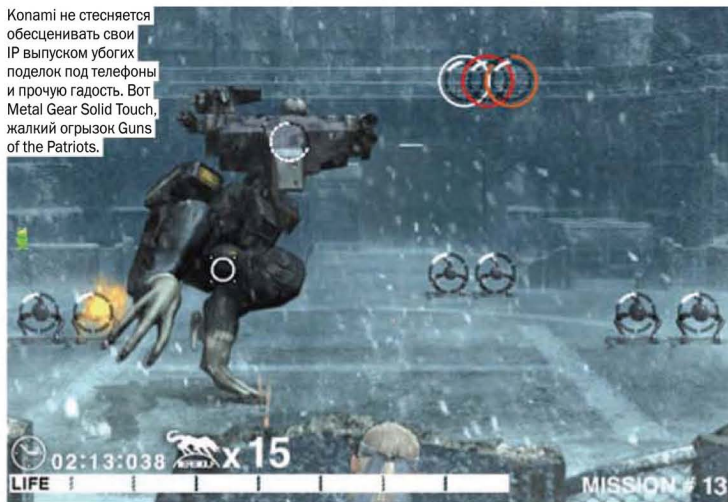
мир музыкальных игр – и не смогла преподнести свои труды должным образом. В ритм-жанре Konami – новатор и бесповоротный неудачник.

Впрочем, дело тут не в удаче, а в решениях верхушки компании. Давайте вспомним печально известную Six Days in Fallujah. Неужели Konami подписалась издавать игру, не понимая, на что идет? Неужели ее руководство настолько не понимало, о чем эта игра, и какой резонанс она может вызвать? Почему же тогда, когда оный резонанс был все же вызван (и раскрыт падкими до скандалов СМИ), боссы Konami пустились бежать подальше от «Фаллуджи», поджав хвосты?

Но последний плевком – конечно, презентация Konami на E3 2011, на которой не было анонсировано ни одного нового проекта. Единственный оригинальный IP, показанный на выставке – NeverDead, который мы видели еще год назад. За что же любить эту компанию? За бесконечную дойку успешных проектов, обещающую их, за трусость, за десятки неудачных решений? Нет уж, спасибо. **СИ**



Konami не стесняется обесценивать свой IP выпуском убогих поделок под телефоны и прочую гадость. Вот Metal Gear Solid Touch, жалкий огрызок Guns of the Patriots.





ДЕНИС «SPACEMAN» НИКИШИН

Будьте осторожны в своих желаниях. Они могут сбыться...

Странствуя по коридорам продолжателей дела Doom, мы мечтали об открытых пространствах и фотореалистичной графике. Мы смеялись над героями шутеров, которые таскали на себе целые арсеналы, и над условностью аптечек, восстанавливающих здоровье.

Прошли годы, лицо жанра изменилось. Происходило это не сразу, и мы радовались всякому новому прорыву. С каждым разом графика становилось всё более впечатляющей, на смену устаревшим геймплейным элементам приходили новые. Мы благосклонно принимали изменения...

Пока не стало слишком поздно.

Наши детские мечты, пройдя, наконец, длинный путь к воплощению, привели нас совсем не туда, куда нам хотелось.

Всеобщую картину творящегося в жанре кошмара наглядней всего демонстрирует оплот шутеров от первого лица, вершина технологического развития и по совместительству вместилище наших детских грёз — Crysis 2. В нем всё именно так, как мы когда-то мечтали... И в него невозможно играть.

Первым делом на нас сваливаются большие, хорошо проработанные уровни. Спустя всего минуту геймплея перед нами разворачивается просторный парк. Местоположение оружия и выход из парка заботливо подсвечены интерфейсом суперкостюма, и мы какое-то время боремся с желанием просто проскочить мимо всех к пункту назначения.

Но любопытство побеждает, и мы ввязываемся в бой с противниками, только чтобы понять, что изучение уровня абсолютно бессмысленно, а перестрелки с врагами, слоняющимися по всему парку, скорее утомительны, нежели интересны. Нас снова посещает непреодолимое желание поскорее отправиться к выходу. Постарайтесь свикнуться с этим ощущением — с ним вам придётся пройти всю игру.

Избавившись от дурацких аптечек и ввернув удобно самовосстанавливающееся здоровье, разработчики убрали, казалось бы, отвлекающий элемент менеджмента полоски жизни. Отказав герою в возможности носить на себе более двух единиц оружия и раскидав везде ящики с универсальными боеприпасами, они избавили нас от необходимости экономить боезапас.

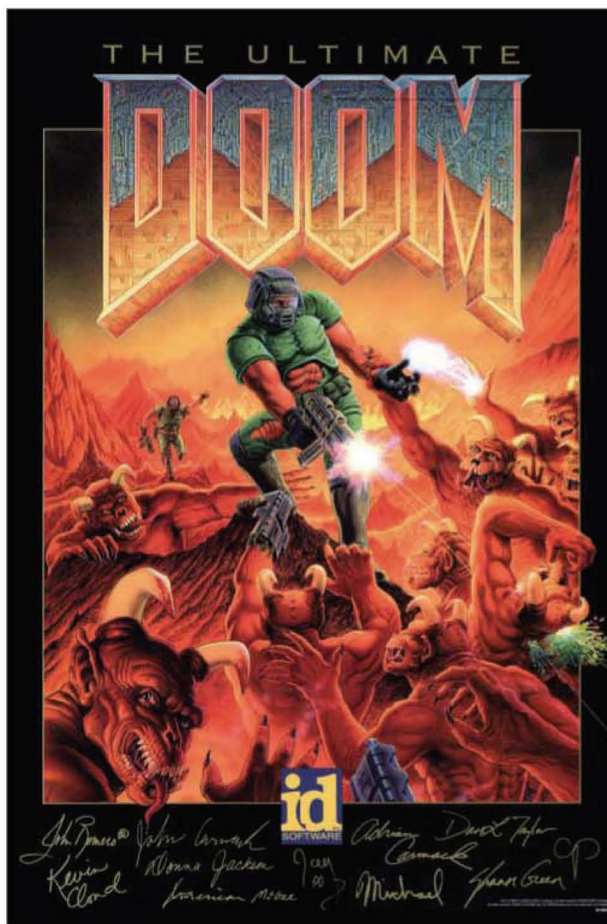
Как следствие, из игры полностью пропал исследовательский элемент. Зачем что-то исследовать, если вы в принципе не сможете найти ничего для себя полезного — не предусмотрено, не нужно. Соедините это с большими пространствами уровней и вы поймёте: они хороши как декорации (и это действительно так), но как площадка для игры абсолютно бессмысленны. Проскочить ярким пейзажем мимо окон вагона — единственное, на что они

годны. Любое отклонение от прямой, проведённой из точки входа в очередной «ангар» уровня до точки выхода из него, выльется для вас лишь в потерю патронов и времени.

Впрочем, на этом создатели игры не остановились. И если, отобразив на мониторе игрока точное местоположение лежащего на уровне оружия и его конечную цель, они окончательно избавили нас от необходимости изучать уровень, то дав способность становиться невидимым — убрали последнюю причину отклонения с прямой, по которой игрок, героически подавляя зевки, локомотивом несётся к неминуемому финалу.

С таким же успехом вместо огромных красивых парков и городских кварталов игра могла бы состоять из прямых коридоров с натянутыми на стены текстурами, живописующими вышеперечисленные места. Фотообои? Никто бы не заметил разницы.

Над набором оружия тоже не стоило трудиться. Мы хотели «как в жизни» — мы получили. Только теперь никому из нас не нужен большой набор разных пушек. Нашёл автомат для ближнего боя, поднял снайперку для дальнего — всё, ты в полном порядке. Патроны к ним найдёшь в любом ящике, так что менять стволы отныне не имеет смысла, и у лю-



бого нового встреченного вами оружия нет никаких шансов пролезть в два таких критических слота.

При этом, конечно, вопреки своей же логике, всё же прогибаясь под геймплейные нужды, разработчики позволяют нам таскать помимо прочего до трёх одноразовых РПГ, каждый из которых крупнее любого автомата. Нонсенс? Игровая условность.

О чём мы там ещё мечтали? О крутой графике? Она есть. Вместе с потрясающими спецэффектами. Выглядит это примерно так: мы включаем суперброню, эффект от которой затягивает края экрана полупрозрачными «сотами». При попадании в вас эти соты раскрываются яркими голубыми сполохами. Посреди экрана торчит ваша пушка, огонь из дула которой заполняет собой оставшуюся часть экрана. Всё это вместе с мельтешащими врагами лишь даёт возможность вести какую-либо прицельную стрельбу. И вот мы уже обнаруживаем себя идущим исключительно в рукопашную. Ведь так не только прекрасно видно противника, но и экономятся патроны, которые в противном случае имеют свойство быстро заканчиваться, потому что здешние инопланетяне спокойно берут на грудь рожок-другой; вдобавок не нужно запоминать, где именно на огромной локации ты убил того или иного противника, потому что наноматериал, столь необходимый для апгрейда костюма, поднимается сразу, как только противник откинёт лапы. Уверен, вместо набора никому не нужного огнестрельного оружия в игру стоило добавить что-нибудь колюще-режущее. По крайней мере, в этом было бы больше смысла.

Но загаженность экрана спецэффектами – не единственная проблема современной графики. Причём это касается не только шутеров, но и всех трёхмерных игр вообще. 3D-модели стали такими детальными, что даже небольшое отдаление превращает их в неразборчивую мешанину полигонов. Будь перед нами монстр в CrysIs или танк в Red Alert, едва только камера отходит на оперативный простор, мы уже не можем отличить одно от другого. Конечно, это преувеличение, но в эпоху харизматичных спрайтов подобное было просто немислимо. Хотя в 640x480, хоть даже в 320x240 отряды юнитов в стратегиях никогда не превращались в однородную пёструю массу, а враги в шутерах не сливались с фоном.

Такие прекрасные вблизи, модели теряют все свои отличительные черты, едва начинается собственно игра. Никто не командует отрядами, уткнувшись носом в текстуру бро-

ни высокого разрешения. Никто не ведёт перестрелки с противником стоя от него в паре шагов.

Думаете, я запомнил, как выглядят инопланетные захватчики в CrysIs 2? Они мелькали где-то в дали, в перекрестье прицела – мой глаз попросту не успел хоть за что-то зацепиться.

Зато я отлично помню как выглядят враги в старых спрайтовых шутерах. И чтобы не пасть жертвой современных технологий, играм приходится подражать этой спрайтовой графике. Посмотрите, например, на StarCraft II: яркие, гипертрофированные модели с минимумом лишних деталей. Либо так, либо – в коричневую навозную полигональную кучу.

Однако надо отдать должное CrysIs 2, его практически не затронула другая ужасная болезнь современных FPS – покатушки. «Практически» – потому что в игре всё же есть маленький кусок поездки на танке. Другие же хедлайнеры жанра в попытке развлечь игрока бросаются во все тяжкие, напрочь забывая, что они прежде всего шутеры. Один из самых свежих и ужасающих примеров – Killzone 3. Где-то половина игры строится по чёткой схеме: классический FPS-уровень, покатушки на джипе, классический FPS-уровень, покатушки на танке, классический FPS-уровень, покатушки на экзоскелетах. А теперь, внимание... Стелс-уровень!

Лично мне совершенно непонятно, почему в корне своём интерактивный жанр пытаются «улучшить» вставками из рельсовых лайтганшутеров. Почему разработчики не пытаются решить эту задачу с помощью добавления интересных геймплейных механик? Например, создатели Bioshock нашли свою нишу, сфокусировавшись именно на исследовании территории и её «отвоёвывании» (взлом пушек и камер). И всё это естественным образом вплетено в обычный шутерный геймплей.

...В отличие от чужеродных вставок из мира House of the Dead. При этом и игроку, и самим разработчиком ясно, что подобные перебивки невозможно сделать хорошо. Отличный пример – та же стелс-миссия в Killzone 3. Разработчики просят нас не высовываться и делать всё скрытно, но не дают нам для этого никаких инструментов. Возьмите любую игру стелс-жанра – Splinter Cell, MGS или даже Tenchu. В каждой из них есть набор специальных элементов, без которых играть было бы попросту невозможно. Это всяческие индикаторы видимости, радары, прилипания к стенам и так далее.

Понятно, что никто не будет городить огорд всего из-за одной миссии. Слишком накладно и бессмысленно. Это осознаёт и игрок. Лишённый какой-либо возможности по-нять правила игры в данной геймплейной вставке (когда он будет замечен, а когда нет, как именно нужно бесшумно убивать и т.д.), он просто стремится поскорее проскочить непонятный кусок как-нибудь, потому что изучать, как именно устроена эта миссия, не имеет смысла: через десять минут она закончится, и эти знания больше никогда ему не понадобятся.

То же самое относится и к покатушкам на танках и других транспортных средствах. Можете ли вы управлять аппаратом или едете по заданным рельсам – не имеет значения. Разработчикам не имело смысла уделять много внимания пятиминутной мини-игре, и вам тоже не стоит этого делать. Вперёд, быстрее, как-нибудь проскочить это дело и забыть о нём навсегда.

Но спешить на самом деле особо не к чему. Классические FPS-уровни Killzone 3 поражены той же чумой, что и «ангары» CrysIs 2: огромные красивые пространства, которые не нужно исследовать. Два ствола в одной руке и стрелка посреди экрана, указывающая на выход.

Может быть, носить на себе десять единиц оружия было смешно, но мы следили за расходом патронов и берегли на всякую дичь особый ствол, точно зная, что иначе придётся туго, а удобной пушки в критический момент под ногами не окажется. Может быть, сбор аптечек был не реалистичен и утомителен, но он вынуждал беречь здоровье, учиться убивать противника без потерь. Может быть, замкнутые пространства прикрывали ограниченность трёхмерных движков, но нам пришлось их изучать, чтобы выжить или хотя бы найти выход. Теперь же мы просто несёмся вперёд, не обращая внимания ни на что.

И сам собой перед нами встаёт вопрос: зачем нужны тысячи человеко-часов и многомиллионные бюджеты, если игроку просто некогда замечать всё это великолепие, когда его толкают в спину сами же разработчики. «Мы создали потрясающий детальный мир, который не нужно исследовать, разнообразное оружие, которое не нужно подбирать, опасных врагов, с которыми не нужно сражаться, и увлекательный сюжет, за которым не нужно следить. Просто включай невидимость и беги к синей точке. Ведь именно об этом вы нас так долго просили». Время собирать камни. **СН**

Таким играм, как Doom, HD-римейк противопоставлен.



Скриншот – единственная возможность разглядеть врага в CrysIs 2.





ДЕНИС
«SPACEMAN»
НИКИШИН

В защиту джаглов и фреймдаты

Недавно на страницах «Страны Игр» Сергей Цилюрик ругал фреймдату и джаглы. Ему очень сложно ответить, так как по сути он не сказал ничего, кроме того, что не хочет ничего «заучивать». Но затронута честь файтинг-коммюнити, и я, как его представитель, не могу смолчать.

Вобщем, с похожим мнением мне приходится встречаться довольно часто. Люди не хотят ничего знать об игре, они хотят «просто играть» и люто ненавидят «задротов», которые хотя бы потрудились открыть мувлист.

Почему-то все эти адепты «интуитивного» управления забывают тот факт, что любое противостояние человека с человеком подразумевает уровень мастерства. Ведь никому же не придёт в голову заявиться на соревнования по карате, чтобы, «интуитивно» размахивая ногами и руками, побеждать людей, которые тренируются не первый год.

Конечно, мне ответят, что игры — другое дело. Они созданы, чтобы получать фан, а не для просиживания штанов за тренировками. Это верное, но ограниченное размышление. Ведь каратисты тоже занимаются спортом не потому, что такие злые или их тёща заставляет. Они тоже получают от этого фан. Удовольствие от владения своим телом, от проведённого удачно удара, от победы, в конце концов.

Абсолютно то же самое относится к «задротам» в файтингах. «Интуитивно» играющим людям очень трудно это понять. Они получают фан от того, что после нажатия случайных кнопок вдруг «получается красиво», а после серии случайных ударов наступает искренняя радость случайной победы.

«Задрот» же ловит кайф, когда, например, предугадав действия противника, наказывает его, исполнив технически сложный приём, поднимает до стены и уже там ловит встающего противника на мискапе, унося прочь остатки его полоски жизни.

В глазах адепта «интуитивной» игры эта ситуация совершенно нечестная. Как ему кажется, в случайный момент времени он получает ран-

домный джагл-стартер и после этого ему ничего не дают сделать.

Со стороны же «задрота» всё более чем честно. Нельзя же просто так поднять человека на джагл. Нужно, чтобы он открылся. А чтобы он открылся, нужно, чтобы он совершил ошибку. Чтобы он совершил ошибку, его нужно вынудить её совершить. И уже тогда в наказание за фейл и в качестве награды за правильные действия игрок может провести гарантированный джагл.

Сам джагл именно это и есть — награда за правильные действия. Ты создаёшь ситуацию, ловишь противника и проводишь гарантированную серию. Именно на этом и строится игра в файтингах с джаглами, а совсем не на обмене случайными ударами, как кажется «интуитивным» игрокам.

И вот — не разобравшийся в игре человек похож на обезьяну, вылезшую на татами. Он машет руками и ногами, совершая в секунду сразу по несколько грубейших ошибок, за каждой из которых может последовать наказание. Этого не видно, если против него бьётся такой же игрок. Но против профессионала раунд всегда заканчивается словами: «Меня как подняли в начале, так больше и не дали встать».

Надеюсь, я понятно изложил взгляд на ситуацию. Однако поймите меня правильно — я не агитирую тут же бежать в практику и часами заучивать джаглы. Играйте так, как вам больше нравится. Если вам лень что-то учить или даже открывать мувлист — ваше дело. Просто не обижайтесь на «задротов» за то, что они «портят» вашу игру. Так случилось, что именно они как раз и играют в неё «правильно», выжимая максимум из того, что игра пытается дать. Зачем? Чтобы биться мастерством против мастерства, чтобы показать своё превосходство. Поверьте, им так же интересно играть с вами, как и вам с ними. Поэтому единственный способ не мешать друг другу — играть с людьми своего уров-

ня. Это верно для любой соревновательной дисциплины, и файтинги ничем не хуже.

Другой, конечно, вопрос — насколько джаглы адекватны в качестве награды. Ну, то есть сами по себе, если опустить физическую нелепость жонглирования телом противника, они очень удачное геймплейное решение. Как только ваш персонаж взлетел и до момента касания пола — вы ничего не можете сделать. Именно эта наглядность говорит в их пользу. Ничего нет хуже, например, джаглов из Soul Calibur IV, где толком не понятно, то ли это гарантия, то ли вы не вовремя решили откатиться и вас поймали на реджагле.

Наглядность — это хорошо, но вот действительно ли они должны быть такими длинными и сносить так много здоровья? Вот это уже серьёзный вопрос, который требует всестороннего изучения. Лично я с ностальгией вспоминаю реалии Soul Calibur II, когда самый длинный джагл в игре состоял из трёх ударов (и то все считали это нечестным). Но судя по тенденции последних лет, вокруг куча людей, обожающих комбы на две трети полоски, элегантно переходящие в инфиниты. Soul Calibur с каждой частью наращивает джагл-обороты, как будто рингаутов и инстант-киллов ему мало. Теккен сначала ввёл стены, теперь баунс, а в будущем, думаю, обрадует чем-то ещё в том же направлении. В резервации 2D-файтингов вообще творится форменное безумие. Начиная доджинси-поделками, заканчивая столпами жанра — все пытаются закрутить комбо-счётчик за соточку. Даже свежие Mortal Kombat стараются никому не уступить, хотя их комбо-система больше похожа на джаглы из Tekken — и даже подобие баунса в наличии.

Всё это говорит только об одном: спрос на джаглы и «задротство» есть, и ещё какой. Сможет ли кто-то найти другую схему для файтингов и перевернуть жанр — нам предстоит ещё только узнать. **СИ**



FUSION

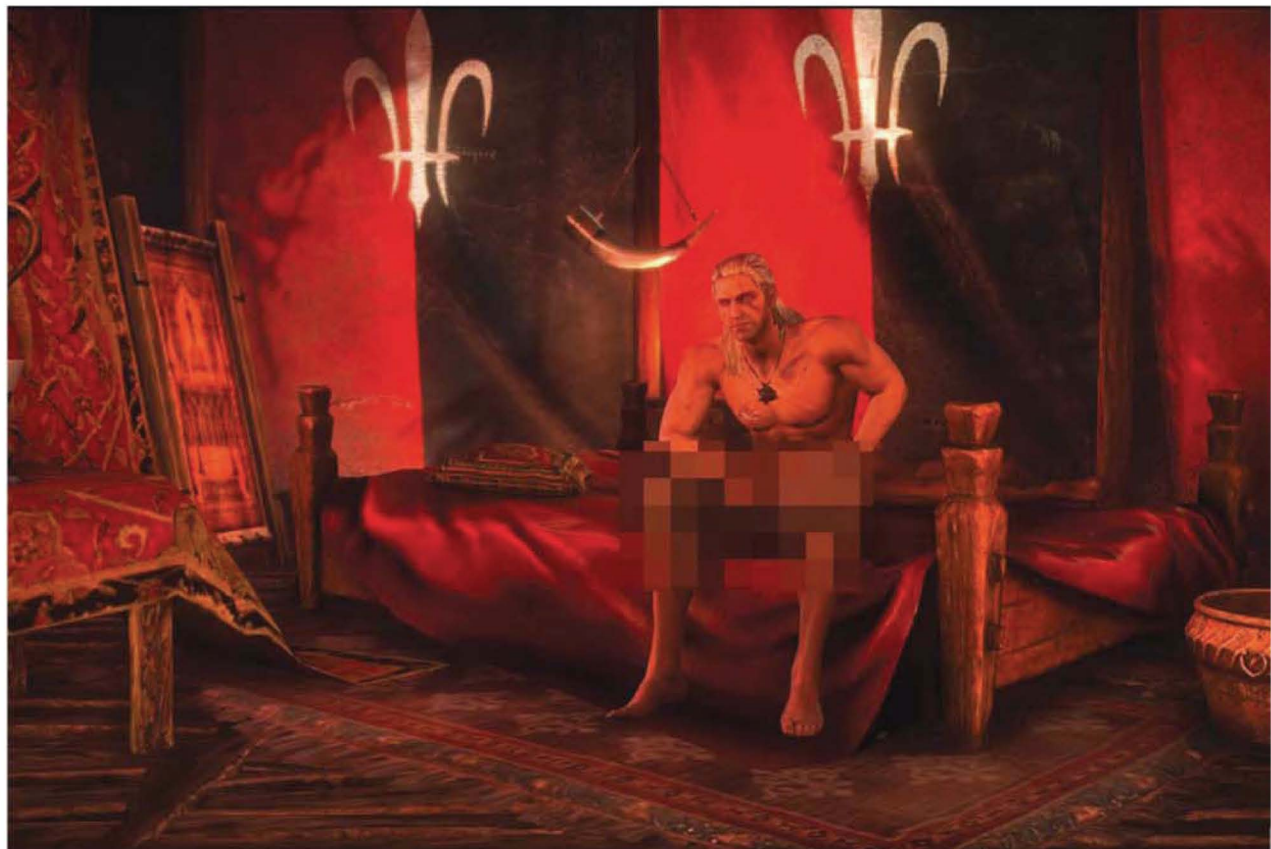


 **West**[®]
FUSION



Товар сертифицирован. Реклама.

МИНЗДРАВСОЦРАЗВИТИЯ РОССИИ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ



ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

История одного техзадания

Безусловно, «Ведьмак 2» — не идеальная игра. Любой из нас мог бы составить список вещей, которые бы сделали её гораздо лучше — и у каждого этот список был бы своим. Авторы пытаются наверстать баллы, выпуская дополнения с новыми заданиями и новыми причёсками для героя. Однако есть по крайней мере одно упущение, патч для которого вряд ли выйдет. Эта история — о нём.

Очередная планёрка в CD Projekt RED за полгода до выхода «Ведьмака 2».

Продюсер: Ребята, отличные новости! Презентации и фокусты нашего нового «Ведьмака» проходят с огромным успехом!

Коллектив: Ура, ура, ура!

Продюсер: Есть только одна загвоздка. Все как один респонденты женского пола отмечают, что во вступительной сцене им странно видеть Трисс после подразумеваемого секса полностью голой, а Геральта — в подштанниках. В этом усматривается некий мужской шовинизм... возможно, и справедливо. По нашим подсчётам, дев-

чонки составляют примерно десять процентов аудитории, некоторые из них также будут рецензентами. А ещё есть, этот, gaugamer.net. Так что, если мы не хотим получать позорные девятки, придётся снять Геральту штаны, а значит — смоделировать пенис.

Шелест ужаса пронесётся в рядах разработчиков.

Матёрый программист: А может, просто не показывать его ниже пояса?

Продюсер: Это фактически придётся всю сцену заново придумывать и переснимать. Там же он с подружкой вместе в кадре. Либо жёстко резать, но тогда мужская часть аудитории будет недовольна.

Понимаю, для вас, мужиков, подобное

задание может быть психологически тяжёлым. Но только представьте, как мы сможем обыграть это в рекламной кампании! Что-нибудь вроде «У Геральта длиннее, чем у Шепарда».

Голос с задних рядов: А как пользователь сможет сравнить?

Продюсер: Да речь о протяжённости игры, конечно же. Но пенис делать надо. Главных моделлеров отвлекать нельзя, пусть займётся стажёр, Яцек. Яцек, задание вроде простое, через неделю доложишь.

Офигевший Яцек делает неопределённое телодвижение, которое продюсер, дабы не затягивать процесс, расценивает как знак согласия.

Однако на следующий день продюсер получил от Яцека письмо:

«Re: Уточнение техзадания
Адам, привет!

Возникли некоторые сложности. Во-первых, вариант со стандартными библиотеками тут явно не проходит — всё-таки главный герой, и член — тоже часть его образа. Поэтому нужны точные характеристики: размер (эрегированный и висячий), окраска, обрезанный он или нет, есть ли пирсинг, шрамы (а то Геральт же у нас весь израненный)? Концептик нужен какой-нибудь, что ли.

Во-вторых, надо у программистов выяснить, какое там ограничение по полигонам. Если мало дадут, может квадратный получится. Потом, его же надо анимировать во всех сценах, где Геральт голый. Это уже не ко мне, а к аниматорам. Или там физика работать будет?»

Продюсер почесал затылок и набрал номер Анджея Сапковского. «Анджей, у меня несколько неожиданный вопрос...» Великий писатель задумался на полминуты, а потом сказал: «Безусловно, необрезанный. Без пирсинга. О прочих деталях я как-

то не думал. Сделайте на ваше усмотрение, нормальный какой-нибудь размер. Вы в визуальных искусствах всё-таки больше поднаторевшие. Потом пришлёте посмотреть... Хотя нет, лучше не надо».

«Одной проблемой меньше», — подумал продюсер и написал художнику, чтобы тот сделал Яцеку концепт голого ведьмака, после чего отправился к аниматорам.

— По уму бы, конечно, motion capture нужен, — деловито сказал старший аниматор, — но это актёров опять привлекать. К тому же не всякий согласится, чтобы ему на это самое место сенсоры вешали. А их там много понадобится, это ж как мимику снимать. Лучше пусть, не знаю, сценаристы распишут, должен ли быть у Геральта утренний стояк, или чё там. Но вообще там физика в основном должна работать.

Ответственный за физику подтвердил, что всё не так просто: «Тут проблема какая? Что у хера этого, у него свойства разные в зависимости от состояния. Ну, как у камеры автомобильной: если воздуха мало, она мягкая, легко деформируется, если накачанная, то чуть-чуть. Так что, да, пусть сценаристы пишут».

Дипломированный сценарист посмотрел на Адама презрительным взглядом кинокритика: «Понимаешь, в чём дело: если член будет болтаться, то это, во-первых, смешно. К тому же типичный зритель воспримет висячий член как символ слабости и не захочет ассоциироваться с таким героем.

Если же член эрегирован, а рядом с героем лежит голая баба, а потом они ещё целуются-обнимаются, зритель, естественно, ждёт, что сейчас будет секс. А вместо этого в шатер заглядывает солдат и зовёт Геральта к королю...»

«И у Геральта сразу же опадает!» — выпалил продюсер.

Лицо сценариста на мгновение осветилось улыбкой, но он тут же сжевал её: «Да, было бы классно... если бы мы делали эротическую комедию. Но тут-то серьёзная сцена. Взрослая.

Можно бы ему там пикселизацию сделать, как в «Кейн и Линч 2», но она разрушит атмосферу сказки».

Но необходимость в пикселизации всё равно возникла, когда в отдел продаж позвонили японские партнёры.

«НАДО ВЫЯСНИТЬ, КАКОЕ ТАМ ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ПОЛИГОНАМ. ЕСЛИ МАЛО, МОЖЕТ КВАДРАТНЫЙ ПОЛУЧИТЬСЯ».

Взъерошенный продюсер собирает экстренное совещание.

Продюсер: Ребята, а может нам переключатель на обнажёнку в настройках поставить? И для японцев его просто зафиксировать.

Матёрый программист: По уму тогда два переключателя надо: «голые тётки» и «голые мужики». А то ведь каждому своё нравится.

Продюсер: Как-то очень сложно получается.

Матёрый программист: Да не говори. Предсказываю, что ещё вылезут баги с обменом гениталий между разнополыми персонажами.

Продюсер выругался.

Художник: Ребята, я вообще сюда не затем пришёл, чтобы пискать рисовать. Этот этап творческой биографии у меня закончился лет в четырнадцать.

Продюсер: А сиськи, значит, нормально?

Художник: Сиськи — другое дело.

Все замолчали. Художник неожиданно ёмко сформулировал суть проблемы. Наконец, подал голос продюсер: «Да ну и хер с ним, с хером. Кому надо, пусть сами патч ваяют. Посмотрим, что у них там выйдет... Хотя нет, лучше не будем».

СИ





В ФОКУСЕ



КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Такое слово испортили!

В начале мая в Москве прошла очередная КРИ – место встречи отечественных разработчиков компьютерных игр. Бабло, вроде, снова поперло – зато началась кризис идентификации.

Нахожу в толпе знакомого – фаната хардкорных консольных игр. Он теперь раздает красивые визитки с надписью «продюсер» и рассказывает о стартапах, бюджетах и инвестициях в «сосалки». «А ты сам вот в эти свои социальные штуки играешь?» Ответ искренний: «Я что, идиот? Это же говно для домохозяек и писюшечниц». «Кого-кого», – переспрашиваю. «Ну, писюшечниц. Писюлек». Продюсер – человек честный, он не считает возможным называть своих клиентов геймерами или там игроманами.

На одном из стендов КРИ демонстрируется сингловая игра – одна из немногих. Трехмерная графика, люди ходят, – все как положено. Подходит китайский товарищ. Долго смотрит на игру. А затем начинает задавать вопросы: «Скажите, пожалуйста, а какая у вас модель монетизации? И это вот браузерный продукт или клиентский?» Говорят, товарищ ушел со стенда живым. Но, как вы догадываетесь, в его голове не существует ничего, кроме онлайн и сосалок. Не подозревает, что бывает иначе.

Как так получается? Давайте разберемся, что такое сейчас «игры». Для главреда журнала «Железо» сейчас в моде приложения для iPad – там, дескать, самые инновации, самые трендовые развлечения. Для российской игровой индустрии истина – в MMORPG по бизнес-модели free-to-play. Для девочки-студентки из гуманитарного вуза – в бесплатных приложениях для «Вконтакте» (когда она слышит об SMS-оплате тамошних дополнительных возможностей, делает круглые глаза и с придыханием спрашивает: «Что, всерьез находятся такие идиоты???»). И вот это все (и многое другое: киберспорт, ка-

зуалки, Java-игры, онлайн-покер...) собирательно называется «компьютерные игры». Традиционный формат (что в DVD-боксе в магазине, что цифровая копия на «Стиве») – лишь один из многих вариантов.

Конечно, в редакции «СИ» интуитивно отличают «нормальные игры» от «более-менее похожих на» и «совсем не в кассу», хотя с каждым годом делать это все сложнее. Формальные-то признаки стираются! Вы, дорогие читатели, тоже вроде бы понимаете. Но простая фраза «я люблю компьютерные игры», брошенная вскользь при случайных людях может быть воспринята совершенно неверно. Все зависит от того, что именно ваш собеседник понимает под этим термином. Вполне возможно, что в его волшебном мире не существует приставок Nintendo, сериала Call of Duty и даже феномена World of Warcraft, зато есть какие-то свои лидеры рынка со странными названиями и аудиторией в десятки миллионов человек.

Впрочем, российской индустрии не привыкать жить в волшебном омуте. У нас традиционно хорошо продавались игры, не стоящие и болванки, на которых они были напечатаны. «Слушай, – спрашиваю я PR-менеджера на одном из стендов. – Скажи, а ты сам вот будешь в это играть?» Он краснеет – не привык еще врать в глаза. «Ну, чтобы ознакомиться, мне ведь надо будет прессе рассказывать...», – отвечает. Я не отстаю: «А вот для себя, удовольствия ради, будешь играть?» Пиарщик находит: «Знаешь, вот продюсер игры – точно будет! Его она по-настоящему прет!» Что ж, хорошо хоть так.

Проблема не в Интернете и даже не в казуальных геймерах. В конце концов, игровая индустрия и сообщество переварили и признали

своими и MMORPG, и Nintendo Wii, и скачиваемые «аркады» для PSN и XBLA. Отечественные онлайн-проекты (куда постепенно мигрируют самые опытные, самые талантливые) – тоже могут оказаться действительно классными. Ну, как прошлогодняя World of Tanks. Но есть что-то чудовищно несправедливое в то, что рядом с традиционной индустрией надувается пузырь SMS-разводов, а сам термин «игры» размывается формально схожими с ними приложениями. Это как если бы полнометражные кинофильмы начали путать с «видосами для Youtube», только еще хуже. Причем на Западе все хорошо понимают, что такое традиционная индустрия, кто будет занимать козырные места в залах E3 2011 и какая игра заработает миллиард долларов этой осенью. А в России слабость «нормальных» продуктов, неосведомленность массовой аудитории (от бабушек на лавочке до тележурналистов) приводит к тому, что на первый план выходят поделки, которые противны даже их же создателям. И мало кто понимает, что мы с вами не имеем к ним никакого отношения.

Я вижу из этого только один выход – придумать кодовое слово (предлагайте варианты!), которым можно было бы называть «нормальные» игры в противовес всем остальным. Ну, чтобы не пришлось каждый раз объяснять: «Это не там, где надо покупать свиней девятого уровня». Вот, например, год назад китайские власти запретили таксистам использовать хорошее, коммунистическое слово «товарищ» в обращении к пассажирам, так как оно используется местной молодежью для сленгового обозначения... геев. Такое слово негодяи испортили! С «компьютерными играми», увы, происходит ровно то же самое. **СИ**

ФОРСАЖ

ПЕРВЫЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ ДЛЯ МОЛОДЕЖИ



www.frsg.ru

уже в продаже

START

ACHIEVEMENT UNLOCKED:

В ПОГОНЕ ЗА (ЛОЖНЫМИ) ДОСТИЖЕНИЯМИ



Евгений
Закиров

Достижение – это положительный результат каких-либо усилий, успех. До анонса Xbox 360 достижения в видеоиграх вполне соответствовали этому определению. Игроки сами решали, что для них важно: просто пройти какую-нибудь RPG до конца, победить всех секретных боссов, собрать все машины в гоночном симуляторе, установить рекорд по очкам в скроллшутере. Люди обходились без дополнительных поощрений и второстепенных задач, связанных с изучением всего контента или выполнением каких-либо неочевидных условий.

В первые «достижения» (ачивменты) в том понимании, которое распространено сегодня, появились именно на Xbox 360. Причем поначалу журналисты не совсем понимали цели, которые преследует Microsoft, и по причине отсутствия каких бы то ни было дополнительных сведений выдумывали свои теории. Например, многие почему-то полагали, что achievements – это не только показатель того, как хорошо изучена игра, но и своего рода валюта, на которую можно будет покупать разные интересные штуки. Сегодня эта идея частично реализована в программе Xbox Live Rewards и uPlay (от Ubisoft), но это уже другая история.

Поначалу, впрочем, мало задавался вопросом для чего нужны ачивменты и что это вообще такое. Все-таки речь шла о консоли нового поколения, которая часто ломалась, показывала три красных огня смерти, перегревалась, шумела, предлагала платный Интернет-сервис и много всего интересного, а также игры, похорошевшие внешне, но никак не изменившиеся по сути. Причем если присмотреться, скажем, к шутерам, выпущенным в то время, будет понятно, что даже не все разработчики ясно понимали что делать с этими «достижениями». Другие, впрочем, понимали все очень хорошо: achievements – это стимул возвращаться к игре снова и снова, соревновательный элемент, показатель увлеченности, статус, а самое главное, конечно, возможность привлечь внимание людей на те особенности, которые, велика вероятность, могут быть проигнорированы.

И хотя сегодня «достижения» зачастую воспринимаются негативно, это явление получило

Самый простой способ заработать 1000 очков – купить или взять поиграть Avatar: The Last Airbender – The Burning Earth и дотерпеть до второй главы. Сразу после начала отбежать к левой стене и нажимать кнопку В (атака ветром) до тех пор, пока не откроются все ачивменты. Это займет не больше двух минут.

широкое распространение не только на консолях, но и мобильных телефонах, а также других сервисах, вплоть до социальных сетей и порталов вроде Kanobu.ru. Простая идея, казалось бы, но какой непредсказуемый результат!

Привлекая внимание

Но вернемся к Xbox 360. Microsoft с самого начала установила довольно жесткие рамки для ачивментов: на одну игру (подразумевается релиз на диске) ровно 1000 очков, дополнения могут поднимать эту планку; скачиваемым играм досталось всего 200 очков. Ачивменты обязаны присутствовать в каждом релизе, хотя в каком количестве – это уже решать самим разработчикам. Их может быть семь, но тогда каждый – это солидный бонус. Или их может быть пятьдесят, и тогда желающие собрать их все будут вынуждены приложить немалые усилия, потратить много времени и нервов.

Но давайте разберемся, для чего нужны ачивменты. Одна из самых важных особенностей консолей нового поколения заключалась именно в онлайн-мультиплеере. Людям давали месяц бесплатной игры, а в коробки с играми, в которых онлайн был, вкладывались специальные купоны. Что-то вроде «Xbox Live на двадцать четыре часа». Это хороший стимул попробовать и понять, нравится такой вид развлечений или нет. При этом разработчики подчас уделяли многопользовательскому режиму значительно больше внимания, чем синглплееру. Мне хочется привести в качестве примера оригинальную Lost Planet или, если уж на то пошло, Perfect Dark Zero (так сказать родоначальница «сыграй в тысяче Deathmatch'ах»). Конечно, поскольку это был один из



Чтобы получить хотя бы десяток достижений в Dead or Alive Xtreme 2, требует урвать около месяца. Если у вас нет ни одного ачивмента в этой игре, значит, вам просто нравятся красивые девушки.

Вверху: Лучше я соберу коллекцию подобных скриншотов, чем стану охотиться за ачивментами в Lost Planet 2. Достижения там существуют отдельно от игры – никто в здравом уме не согласится выполнять эти условия.

Внизу: Если фанат сериала Dynasty Warriors собрал все достижения в каком-либо выпуске, то что в этом плохого? Он же фанат!

чале. Дело в том, что Gamerscore – это статус. В зависимости от того, как много у игрока очков, меняется (точнее, может меняться) отношение к нему. Если новичок, то это сразу видно. Если увлеченный геймер, то это сразу будет понятно. Это справедливо и для случайно встреченных в онлайн людей, и для друзей. Последние даже могут следить за успехами приятелей. Скажем, три человека купили одновременно одну и ту же игру, и вот они видят, насколько успешно каждый из них ее проходит. Ведь результаты всегда можно сравнить. И, конечно, поймают человека на лжи.

Помимо этого, достижения заставляют возвращаться к однажды купленной игре снова и снова. Там, где нет мультиплеера, это очень важно. Пройдя сюжетный режим один раз, вряд ли захотите перепроходить, скажем, Bulletstorm повторно. Или Dead Rising. Но благодаря ачивментам люди узнают, что в игре осталось много чего интересного, неизученного. В случае с аркадными релизами срабатывает еще и такой фокус: по мере ознакомления с демонстрационной версией пользователь открывает какие-то ачивменты, но система при этом честно предупреждает – купи, и они откроются по-настоящему, а сейчас мы просто показываем то, что могло бы быть на самом деле.

Наконец, последнее. Однажды добившись чего-либо, ни за что не захочешь упускать это из рук. Если человек с 2005 года собирает достижения, он будет дорожить своим аккаунтом в Xbox Live. Он за что не прибегнет к помощи не самых честных способов получить и запустить игру, потому что будет бояться



О том, как феномен (некоторые люди любят раздувать из мухи слона) «achievement whores» вредит геймингу вообще и онлайн-мультиплееру в частности сказано уже достаточно. Основная претензия сводится к тому, что такие люди превыше всего ставят именно число очков в gamerscore. И они не любят терять время зря. Получили свое в мультиплеере – и отключаются. Ни о какой командной игре в таком случае, понятное дело, и речи идти не может. Особенно раздражают ситуации, когда перед началом Ranked Match люди присылают сообщения в духе «пожалуйста, не бей меня сразу, давай договоримся, я получу ачивмент, а потом помогу тебе». Это убивает соревновательный дух и, в некотором смысле, оскорбляет. В конце концов, ради чего люди вообще покупают видеоигры?

потерять все, что он накопил за это время. Для многих людей такая мотивация покажется слабой. В конце концов, это даже не материальные ценности. Эти достижения решительно ни на что не влияют, служат лишь для того, чтобы потешить свое самолюбие да похвастаться перед другими игроками. Но есть и те, кому это важно. Причем не обязательно это так называемые achievements whores, речь о которых пойдет чуть дальше. Просто кто-то воспринимает это как своего рода коллекцию. Другие – как часть онлайн-сервиса. Третьим нравится выполнять подчас немислимые условия, чтобы знать, что игру они изучили на сто процентов.

Ненависть!

Если все так просто, то откуда взялась негативная реакция? Над людьми, которые часто хвастаются новыми ачивментами, посмеиваются. Сообщество xboxachievements.com давно прозвали тусовкой achievement whores и клеймят все, кому не лень. Геймеры в возрасте, считающие себя умудренными опытом, презрительно относятся к явлению как таковому и людям, вовлеченным в



Верху: Ваш профиль хранит информацию об играх, которые вы никогда не запускали на своей консоли? Значит, за вас это сделали продавцы!

Справа: Это показуха, не более того. Тот, кто умеет играть за Миллину, тот играет. Остальные хвастаются.



непонятную охоту за метафизическими достижениями. Скажем, часть редакционного состава «Страны Игр» либо вообще не смотрят на ачивменты, либо очень резко высказываются в их адрес при каждом удобном случае.

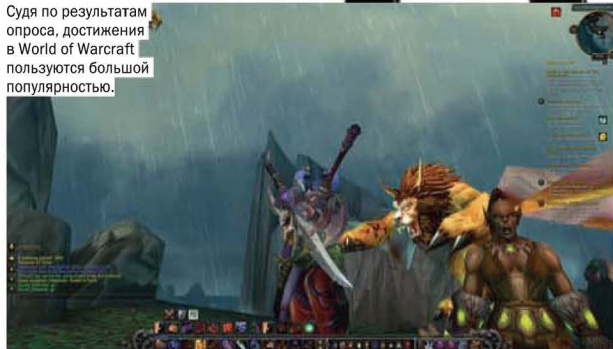
Как это ни странно, но чтобы лучше представить, откуда берется негодование и почему ненавидят систему достижений целиком, следует обратиться к форумам и сообществам тех, кто любит собирать ачивменты больше, чем собственно играть. Долгое время главной причиной недовольства была как раз ставка на онлайн. В России, например, Xbox Live был запущен сильно позже, а те, кто оплачивал английский аккаунт, всегда переплачивали. Так вот, нередки были и истории, когда человек, оплачивающий подписку пластиковой картой, внезапно обнаруживал, что биллинг Microsoft отказывается

ее больше принимать. Вернее, отказался месяца четыре назад, но продолжал списывать деньги в долг. А если есть долг, то картой предоплаты воспользоваться нельзя. Xbox Live переводил подписку на серебряную, в мультиплеер путь был заказан. Я сам столкнулся с такой проблемой и был вынужден, после трех лет накопления Gamerscore, зарегистрировать новый аккаунт. Нолик под ником, знаете ли, весьма красноречиво говорил о тщетно потраченном времени.

Но для большинства людей проблема заключается в другом. Людям ведь может быть просто неинтересен мультиплеер. Но им очень хочется получить редкие достижения. И что получается? Вместо того, чтобы честно одержать десять побед подряд в режиме King of the Hill в новом Mortal Kombat, они устраивают товарищеские матчи и по предварительной договоренности сливают по десять боев каждый. И это



Судя по результатам опроса, достижения в World of Warcraft пользуются большой популярностью.



Ачивменты в DOA4 скорее высмеивают неумех (ноль очков за поражение!) и издеваются над тем, кто хочет добиться успеха.



ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА ЖУРНАЛА «СТРАНА ИГР» КОНСТАНТИНА ГОВОРУНА



Чтобы понять истинную суть ачивок, сначала надо разобраться с собственно играми – зачем они нужны, почему интересны. Возьмем, скажем, сингловые – с ними проще. В чем смысл их прохождения? На самом деле, игра – это большая быстрая река.

Вот ты в нее ныряешь с разбега, барахтаешься, учишься плавать, несмело гребешь к ближайшему бревну, которое оборачивается крокодилом, бьешь его кулаком в глаз, сдвигаешь, гребешь подвернувшейся дощечкой, а течение усиливается, усиливается, тут вдруг пороги, и камни, и обезьяны с деревьев кидаются бананами, и пираньи под крокодилом щелкают зубами, а водопад все ближе и ближе, и крокодил уже почти сдох и идет ко дну, и ты прыгиваешь, и плывешь уже сам, бьешься о валуны, цепляешь животом дно, отпинываешься от пираний, и нужно прыгать, а не хочется, но надо, и ты кидаешься прыжком веры со скалы – и там дальше тоже река, и ты отдаешься течению – и плывешь, и плывешь к далекому теплему морю.

И вот ты приплываешь, и устало выбираешься на пляж, бредешь к шезлонгу, где поплавают коктейли твои друзья – те, что прошли игру раньше. И вы делитесь впечатлениями – как ловили дракона в болотистой затоке, как прыгали за летающими рыбами, как ублажали русалок в подводном гроте. У всех есть что рассказать, всем хочется сравнить наблюдения.

И тут внезапно появляется геймер Вася и подключается к беседе так: «Слышите, мужики, а я когда по водопаду плыл, ударился о камни головой ровно двадцать пять раз». И все замолкают. А потом один из твоих друзей встает и молча куда-то идет. Ты спрашиваешь его, куда, а он отвечает: «Пожалуй, я окунусь в реку еще раз. Попробую удариться о камни головой тридцать раз. И с откушенной крокодилом ногой».

Некоторые ачивенты невозможно открыть, если человек – forever alone.



Это, знаете ли, повод для гордости!



не единичный случай, но весьма показательный. Люди заранее договариваются не для того, чтобы поиграть вместе, а чтобы кто-нибудь помог заработать достижения. Зачем? Что это изменит? Сомневаюсь, что даже непосредственные участники «заговора» смогут ответить на этот вопрос так, чтобы было понятно.

Такое отношение, конечно, раздражает. Но еще больше раздражает то, что разработчики сами не против некоторых хитростей, многие из которых «удерживают внимание» порой совсем уж удивительными способами. Некоторые ачивменты просто созданы для того, чтобы растягивать проведенное за игрой время. Не будем ходить далеко за примерами, возьмем тот же Mortal Kombat. Есть два достижения, которые потребуют очень много времени. Начнем с первого – My Kung Fu is Strong (20 очков). Условия такие: играя за одного бойца, набить двести побед, сделать сто «фаталити», сто пятьдесят раз использовать X-Ray, пролить десять тысяч пинт крови и... наиграть двадцать четыре часа (ровно сутки). Сутки. За одного персонажа. Вообще-то, загрузка и всякая мелочь занимает больше времени, чем один раунд – он может длиться полторы минуты. Можно пойти на хитрость: подключить проводной геймпад (чтобы консоль не «засыпала»), оставить нужного бойца в режиме тренировки и уйти пить чай. Двадцать четыре часа есть двадцать четыре часа, ничего тут не поделаешь. Прибавьте к этому времени еще пару-тройку часов на то, чтобы выполнить остальные условия. Давайте остановимся

Когда Xbox 360 только начали завозить в Россию (имеется в виду серый импорт), консоли продавали лишь некоторые торговые сети. Свой первый Xbox 360 я купил в Gampark. Спустя некоторое время выяснилось, что в списке достижений есть игры, которых у меня нет. В магазине я не сильно удивился уже существующему профилю игрока (думал, что так и должно быть), да и потом меня больше волновали слухи о «трех красных огнях смерти», чем о всякой ерунде. Однако знакомые воспользовались советом и перед покупкой смотрели, какие игры запускались на их якобы новой консоли. Если вы купили Xbox 360, а на нем уже есть профиль и открыты ачивменты (с сохраненной датой), то это лучшее доказательство того, что ею до вас уже кто-то пользовался. Например, продавцы.

на числе 28 и теперь посмотрим, как выглядят описание следующего ачивмента, получившего название My Kung Fu is Stronger (60 очков): gain mastery for all fighters. Всего в Mortal Kombat 27 персонажей (в версии для PS3 есть еще Кратос, впрочем). Считаем: 27 умножить на 28 равно 756. 756 часов, чтобы получить одно достижение. Это, я напомню, 31 день. Или 27 дней, если учитывать только простои в режиме тренировки. Следите за мыслью? Игра как бы награждает вас за то, чтобы вы на протяжении двадцати семи дней ничего не делали; максимум дозволенного – выбрать нового бойца. Награда за то, чтобы не играть? Воистину, achievement unlocked!

Пример из той же категории – Crysis 2. Сложно представить, чем руководствовались разработчики, но факт остается фактом: никто не соберет все ачивменты в этой игре легальным способом ближе к полугода. Достижение Dedication (25 очков) откроется только спустя шесть месяцев после того, как игрок первый раз запустит Crysis 2. И чтобы никто не сжульничал, перенастроив часы консоли,



Комментарии

Мы устроили небольшой опрос в ЖЖ, чтобы узнать, что думают геймеры об ачивментах.



К ачивкам на консолях я равнодушен. Ну, не то, чтобы мне всё равно, просто появляется что-то в уголке экрана, типа «вы нашли 50 ободков от унитазов - super-search achieve gained!!1». Даже не успеваешь прочитать. Да и толку особо никакого. Очки на Xbox 360 складываются в одну кучу. Можно накопить лотз оф стафф, просто пройти игры, заработать 10, 15, 20к этих очков и потом ходить важным. А смысла никакого. В PSN это всё работает через такую медленную жопу, что лучше эту статистику вообще не открывать и о вкладке забыть. Единственная игра, в которую я играл (помимо получения удовольствия) ради достижений - это WOW. Там ачивки действительно имели вес. Люди, у которых было больше очков или сделавшие что-то действительно важное отличались от остальных. И, разумеется, могли всем остальным тыкать.

rainlegion.livejournal.com



В сингловых играх мне чаще всего на них вообще наплевать. Так, иногда бровь поднимается, когда вдруг выскакивает ачивка вида «убей 20 морд хэдшотом». Если ты играешь нормально, то такие ачивки придут автоматом, зачем за ними особо как-то охотиться?

Для онлайн 50/50. Появляются ачивментвхоры, ачивмент трейдинг и так далее. То, что ухудшает экспириенс для всех вокруг, и вообще сам дух соревновательности страдает. Сидели бы в своих фермах дальше...

nekonvay.livejournal.com



Это классный способ растянуть удовольствие от игры. В большинстве случаев я к ачивментам совершенно равнодушен, но в играх, которые действительно нравятся, всегда хочется собрать как можно больше ачивок (в Tales of Vesperia я на это сознательно время тратил, в Final Fantasy XIII, Xenoblade). Но мне кажется нужен баланс. По-моему, наиболее правильно, когда ачивменты дают возможность провести за игрой больше времени, но при этом с ними можно справиться за одно долгое прохождение. Тогда от этого получаешь удовольствие.

te115.livejournal.com



Не люблю ачивы. Отключил упоминания о них на боксе. Слишком часто они не скилл меряют, а просто заставляют гробить тучу времени.

ilyas-sadikov.livejournal.com



Был уверен, что мне по барабану любые трофеи и призы, пока не связался с фитнес-проектом EA Sports Active 2 для PS3. Две предыдущих части этой серии (Active и More Workouts) выходили для Wii, там тоже были какие-то поощрительные фишки — «пробежал столько-то километров», «выполнил столько-то отжиманий», всё в таком духе — но они оставались внутриигровыми, о твоих достижениях знал только ты сам. А в более поздней EASA2 на PS3 (есть и версия для Xbox 360, но ее все ругают за глюки управления через Kinect; я не стал связываться) счет «ачивок» ведется в профиле PSN, их при желании могут посмотреть другие игроки, и это, как оказалось, служит отличной дополнительной мотивацией продолжать занятия. Проходя фитнес-программу на Wii, ты мог похвастаться: «ребза, я сжег 10000 калорий» — и не факт, что тебе, диванному атлету, поверили бы. А с PSN-призами можно вообще ничего не говорить, достаточно наладить экспорт медалек в твиттер. Пацаны оценят. Ну или вынесут из ленты за спам.

Валерий Корнеев



Благодаря ачивкам, я понял, что World of Warcraft стал поистине бесконечным и его пора бросать.

Святослав Торик

Обычно игры от Cave скупают на легкие ачивменты, но в Akai Katana Shin все иначе.



этот ачивмент можно получить только подключившись к серверам. Не нужно выполнять никакие дополнительные условия. Достаточно один раз посмотреть мультиплеер, затем включить его спустя шесть месяцев. Потрясающе: 25 очков за шесть месяцев воздержания от консольной версии Crysis 2.

Прямо противоположная ситуация — Lost Planet 2. Мне нравится игра, и я регулярно запускаю ее в версии на Xbox 360 (она даже живее, чем порт на PC). Но я не собрал и половины ачивментов до сих пор, потому что все они связаны с колоссальной нервозностью и необходимостью тратить время не на игру, а на что-то второстепенное, совершенно неинтересное. Мне совершенно не хочется их собирать! Вот один хороший пример. Ачивмент называется Committed 'til the End. Условия получения таковы: собрать все оружие, все шмотки, все эмоции и способности, все GJ-награды, все клички и самое идиотское — прокататься до со-того уровня в каждой фракции. Чтобы получить этот ачивмент, надо собрать все до него и потратить еще часов двести (по словам людей, которым нечего было делать и они своего все-таки добились). Причем условия абсурдны сами по себе. Обычно в многопользовательских играх вы выбираете себе аватара и играете в свое удовольствие только за него. Здесь придется несколько десятков раз пройти кампанию, после чего потратить очень много времени на мультиплеер, играя за разных аватаров. Конечно, это

идеальная цель для тех, кто купил одну лишь Lost Planet 2 и у кого больше нет других игр. Но среднестатистический геймер наверняка рассудит так: жизнь одна и короткая, и тратить ее на не самый выдающийся многопользовательский шутер, по меньшей мере, глупо.

Неудивительно, что компания Capcom «признали» худшим издателем для желающих заработать ачивменты в прошлом году. Помимо Lost Planet 2, Capcom отметилась Dead Rising 2 и, самое страшное, Super Street Fighter IV. Впрочем, файтинги — это изначально хардкорный жанр, и вроде бы невыполнимые цели ему как раз к лицу. Нет ничего страшного в том, что большая часть достижений в SSFIV обращены именно к тем людям, кому интересен онлайн-мультиплеер — он там идеальный, так что жаловаться не на что. Примерно та же ситуация и со скроллшутерами от Cave и Konami. Otomedius G, правда, в этом плане значительно проще: можно собрать все ачивменты довольно быстро, кроме того, который предлагает прокататься по максимуму каждое оружие для какой-нибудь одной девочки. То есть, пройти игру раз так это пятьдесят, не меньше. Но ведь в этом и суть скроллшутеров — люди раз за разом проходят одни и те же уровни, чтобы улучшить свой результат. Со временем каждый увлеченный Otomedius G человек получит свою награду!

В то же время, совсем не ожидаешь увидеть «зверские» условия в шутере от

первого лица. Скажем, в FEAR. Survivorist (150 очков) дают за то, чтобы пройти игру ни разу не умерев. Ни разу. Вообще ни разу. Чек-поинты считаются. Мне сложно представить себе человека, который решился бы на такой подвиг. С другой стороны, люди, которые все-таки смогли добиться своего, вызывают уважение. Сколько раз они проходили кампанию? Сколько раз они проходили кампанию, пытаясь заработать ачивмент Exterminator (35 очков), ради которого надо убить каждого встреченного противника? Или тот, где надо пройти кампанию, потратив всего 500 патронов? Кстати, вспоминая FEAR, нельзя не упомянуть так называемые «нулевые» ачивменты. Стоит закончить матч с отрицательным результатом и игра обязательно наградит вас достижением n00b – ноль очков унижения от ваших любимых разработчиков! Хотите еще один? Убейте подконтрольного персонажа пять раз. Или убейте пять крыс или ворон.

И финальный штрих: MMO на Xbox 360. Как быстро игрок может прокачаться до 75 уровня в любой MMORPG? В Final Fantasy XI предлагают по тридцать очков на каждый класс, если прокачать его до 75 уровня. Это, кажется, нереально. Как нереально и выполнить условия, вроде «выполни все миссии в том и в другом дополнении». Хочется возопить «This is madness!», но только что толку? Никто же не заставляет насильно собирать их. На контент это никак не повлияет. Так и стоит ли игра свеч?

Мода?

Как уже было замечено в самом начале, достижения и связанные с ними спорные моменты существуют не только на Xbox 360. Самая популярная ответная мера – это трофеи на PS3. Смысл тот же самый, только немного другая структура. В качестве призов выступают бронзовые, серебряные золотые и платиновые кубки. Платина присуждается тогда,



когда собраны все остальные трофеи. Их точно так же можно сравнивать и их социальная функция предельно ясна. Собственно, как и у ачивментов в системе Steam. Или значков в Foursquare.

Прошло уже слишком много времени, чтобы считать это глупой модой. Разработчики и издатели научились пользоваться ачивментами. Благодаря им они узнают, что оказывается наиболее востребованным. Они отчасти могут манипулировать действиями игроков, указывая им, на что в первую очередь обратить внимание. По списку достижений можно даже узнать какие-то сюжетные подробности или информацию, которую разработчикам хотелось бы скрыть. Как люди узнали о дополнительных двух боях в Arcade Edition (помимо анонсированных)? Благодаря утечке в сеть списку с иконками!

При этом было бы неправильно говорить, что люди, которые время от времени хвастаются своими достижениями в игре, как-то неправильно себя ведут. Если кому-то нравится мультиплеер Call of Duty, то рано или поздно он заработает

какой-нибудь очень редкий ачивмент. Он не будет охотиться за ним специально. Но даже и подобного рода «охота», по сути, не прикрывает никакого жульничества. Если вам нравится Mass Effect 2, то в ожидании новых дополнений вы захотите узнать, чем же еще можно тут развлечь себя – и список достижений может помочь. Если онлайн для вас – это любимый файтинг, то никто не должен удивляться тому, что рано или поздно вы откроете My Kung Fu is Strong в Mortal Kombat.

Ачивменты должны дополнять представление о видеоигре, но ни в коем случае не указывать, что делать. Они должны быть очевидными и присуждаться по мере того, как игрок осваивается и продвигается дальше. Не за каждый чих, как иной раз бывает, но за что-то действительно важное, впрочем, не требующее чего-то нереального. Важно понять, что все эти достижения – это не цель, а всего лишь показатель, пускай и актуальный. Они не должны служить мотивацией для того, чтобы запустить игру в первый раз. Это не самоцель. **СИ**

Беспользый поиск ачивментов истощает кошелек, душу и тело.





Святослав Торик

ТАК СЛОЖИЛИСЬ РОК-ЗВЕЗДЫ

История
Rockstar в лицах
и проектах

Рассказывая некую абстрактную «историю Rockstar», категорически непонятно, с чего же начинать? Ведь Rockstar Games – это не отдельно взятая компания, а конгломерат из девяти действующих студий (и одной закрытой) плюс временные и постоянные партнеры. Империя Сэма Хаузера и его брата Дэна Хаузера столь же огромна, как и мир в каждой из игр, которые они разрабатывают. Дилемму можно решить двумя способами, из которых я выбрал один – начать с тех, кто в действительности придумал Grant Theft Auto, ставшей локомотивом успеха будущей Rockstar.

В

1985-м году, когда Хаузеры еще учились в школе, юный шотландский гик Дэвид Джонс уже работал на заводе

Timex, где собирал машинки семейства Spectrum. По вечерам он ходил в клуб при бывшем колледже, где обсуждал с друзьями свежие игры для «Спектрума» и мечтал когда-нибудь сделать свою собственную. Длилось это недолго – не прошло и года, как он был уволен по сокращению штатов. На выходное пособие Дэвид купил себе самый мощный компьютер того времени – Amiga 1000 (став одним из первых покупателей этой модели во всем Соединенном Королевстве) – и начал ходить на лекции по программированию в Институт Технологий

своего родного городка Данди. Уже на втором курсе он задался вопросом – а не пора ли, собственно, приступить к разработке своей первой игры? Джонс предложил знакомцу по клубу Тони Смит, отличавшемуся художественными талантами, «замутить в свободное время игрушечку». Тот согласился, и вскоре дуэт подготовил скроллшутер под названием Draconia для набирающей обороты платформы Amiga. Это был типичный клон R-Туре от знатоков жанра с названиями уровней вроде Jungles of Capcom и Konamian Graveyard и позаимствованными миссиями из игр вроде Gradius и Darius плюс монстры из Xevious. Звуки для игры записывали микрофоном с аркадного аппарата, на котором друзья Дэвида играли в Salamander (еще один

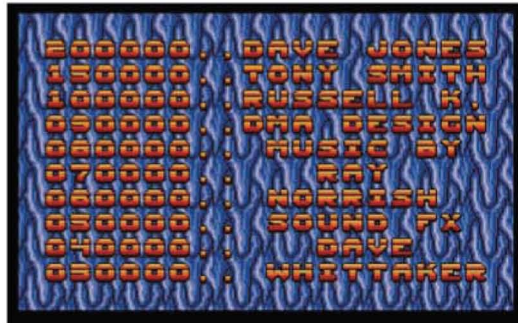
популярный скроллшутер тех времен). Для представления проекта благодарной публике Джонс выбрал для своей «студии» название DMA Design – это звучало очень по-компьютерному (DMA = Direct Memory Access, прямой доступ к оперативной памяти). Начав поиски издателя, Дэвид пошел в компанию Hewson Consultants, где его игру одобрил знаменитый игровой программист Эндрю Брэйбрук, который в середине восьмидесятых для британского геймдева был человеком-иконой уровня Питера Молине или Уоррена Спектора сегодня. Издательство предложило контракт, по которому Джонс должен был переделать игру так, чтобы она стала портом игры Zynaps для «Амиги». Этот был поистине судьбоносный выбор, который

Дэвид разрешил со всей прямой: он слишком серьезно воспринимал свое детище, чтобы вот так просто отдать его на ребрендинг. Смелый разработчик пошел дальше и вскоре на какой-то выставке познакомился с Яном Хэзерингтоном, главой компании Psygnosis. Ян в целом благосклонно отнесся к дебюту Джонса: в частности, придал ему в помощь известного композитора Дэвида Уиттекера, который написал простенький, но запоминающийся саундтрек (этим-то он и известен). Правда, Хэзерингтону не очень понравились отсылки на конкурентов в названиях уровней, поэтому буквально за несколько дней до отправки игры в печать разработчики изменили все названия, включая имя самого скроллшутера. В результате нынче он более известен как Menace (1988).

Воодушевленный успехом и немаленькой прибылью (на его долю досталось порядка 25.000 фунтов стерлингов), Дэвид официально зарегистрировал

Справа: Специально для NES-версии Lemmings была нарисована очень милая заставка с падающим (не в пропасть) леммингом.

Внизу: Вот таким хитрым образом устроены титры в Blood Money; в них можно вписать свое имя!



Команда, сотворившая оригинальных «Леммингов», в почти полном составе: мама Джонстонов на фотографии отсутствует.

Забавные факты

Непрофильные журналисты так достали Дэвида Джонса расспросами о том, что означает DMA, что тот однажды отшутился: Doesn't Mean Anything («Вообще ничего не означает»). И они поверили, что характерно!

В 1989-м DMA Design подрядилась портировать игру Ballistix на Commodore 64. Оригинал этой аркады сделала компания Reflections Interactive, впоследствии разработавшая одного из главных конкурентов серии Grand Theft Auto – автомобильный экшн Driver.

Версии Lemmings для PSP и PS3 разработала компания Team17, известная тем, что когда-то полностью содрала одну из уникальных особенностей игры: в сериале Worms от этой фирмы в качестве ландшафта с препятствиями точно так же используются обычные картинки.

Как сообщает «Википедия», в маленьком шотландском городке Данди сосредоточено 10% цифровой развлекательной индустрии Великобритании с ежегодным оборотом в 100 млн фунтов стерлингов. Спасибо Дэвиду Джонсу!



В ИНСТИТУТЕ ТЕХНОЛОГИЙ ДАНДИ ВПЕРВЫЕ В МИРЕ ОТКРЫЛИСЬ КУРСЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.

фирму, снял у своего отчима офис над магазином «Все для грудных младенцев» и нанял двух приятелей из клуба, с которыми вместе играл на аркадных автоматах. Один из них занялся портированием игры под Atari ST, другой – под MS-DOS (в этой версии игра даже официально вышла в Израиле!). Качественная, вдумчивая работа программистов привела к тому, что впоследствии Psygnosis доверяла DMA Design портирование множества хитовых проектов, обеспечивая бесперебойной работой всех сотрудников студии. А вот с лекциями Джонсу пришлось расстаться: преподаватели не понимали, как это возможно – зарабатывать на жизнь написанием игр; Дэвида же эта тема теперь волновала куда больше, нежели нотации от людей, не знающих, что такое «ассемблер». Забавно, кстати, что впоследствии именно в Институте Технологий Данди впервые в мире открылись курсы программирования компьютерных игр (правда, случилось это уже в 1994-м), а Джонсу задним числом выдали почетное звание Master of Technology.

Вместе с Тони Смитом глава DMA Design засел за новую игру, которую они закончили к годовщине первого релиза. Выпущенная через Psygnosis, это была еще одна «боковая стрелялка» на том же

движке, но с абсолютно новой графикой и каким-то безумным дизайном. При старте Blood Money (1989) существо, похожее на Хищника из понятного какого фильма, адским голосом говорило фразы типа «First there was Menace, now Psygnosis presents DMA Design... BLOOD MONEY!» и «Where is the money?», а потом был крутой клип с оцифрованными астероидами, по окончании которого просили вставить вторую дискету (нормально, да, половину дистрибутива на вступительный ролик угрожать?). Деньги, согласно названию, и впрямь играли важную роль: не только оружие и жизни нужно было покупать за выбиваемые из врагов монетки, но даже за переход на следующий уровень брали определенную сумму. А проигравшего – погибнуть тут было очень просто – называли сосунком, добавляя фразу YOU WERE WASTED. Ничего не напоминает?..

Несмотря на невысокие оценки, игра продавалась успешно, а студия расширилась до восьмерых сотрудников, занимавшихся кто портированием, кто продолжением Blood Money. Как-то раз программисты Скотт Джонстон и Майк Дэйли поспорили: первый утверждал, что самое меньшее, из чего может состоять распознаваемый персонаж, это

Hired Guns 2000

Одна маленькая, но гордая студия разработчиков компьютерных игр из Колорадо очень хотела прославиться. У нее за плечами было два проекта средней руки, а им хотелось настоящего признания. Однажды им повезло – в 1998 году компания Psygnosis предложила им создать игру по имеющемуся у издательства бренду Hired Guns. Для этого маленькая, но гордая студия разработчиков даже раскошенилась на движок Unreal (став одним из первых клиентов в длинном списке лицензиатов Epic Games). Работа шла с переменным успехом: дизайнеры рисовали отличные карты, программисты создавали неплохой функционал (в том числе и для мультиплеера с кооперативом), геймдизайнеры тщательно переносили идеи Скотта Джонстона на новый движок. Все закончилось за несколько месяцев до запланированного релиза: Psygnosis, будучи брендом Sony, покинула рынок PC-игр, а поскольку Hired Guns портировать на PS2 не представлялось возможным, то и с игрой покончили быстро и жестко. Спасибо неведомому сотруднику маленькой студии разработчиков компьютерных игр из Колорадо и Интернету: полнофункциональная бета-версия Hired Guns до сих пор гуляет по Сети.



16 пикселей в высоту и ширину; второй говорил, что достаточно и восьми. Довольно жесткий спор, я считаю: обычный Марио в SMB, например, по высоте состоит из 23-х пикселей в состоянии покоя – и много ли там можно разглядеть? В подтверждение своей правоты Майк создал забавного человечка высотой в восемь пикселей, который шел вперед и погибал каким-нибудь чудным способом: например, от выстрела из огромной пушки или под десятитонным прессом. Причем он сделал так, чтобы за одним человечком следовал другой, за ним еще один – и так в бесконечном цикле. Дэвид Джонс утверждал, что именно в тот момент, когда он увидел эту анимацию, ему в голову пришла идея

Справа: Для Джонса и Хаузера избранные статьи из уголовного кодекса были не более чем основой для игровой механики, но для британской прессы GTA надолго стала – да и сейчас остается – символом всего того плохого, что есть в видеоиграх.



Для Крэга Коннера GTA стала первым игровым проектом и, наверное, самым насыщенным по креативу, ведь половину песен он не только сам написал, но и сам же исполнил!

о том, что из этого можно сделать что-нибудь стоящее, хотя первым мысль об «игроизации» этой забавной секвенции высказал программист Рассел Кэй. Именно он и соорудил игральную демку для Psygnosis, а заодно и придумал назвать забавных зеленоволосых чело-вечков с тягой к суициду леммингами. Существует такой распространенный миф, что когда леммингов становится слишком много, то часть из них отправляется к пропасти или берегу реки, где и кончают жизнь самоубийством. В действительности эти грызуны даже не являются стадными животными, и если и погибают, то исключительно в результате несчастных случаев. Но не нам осуждать профессиональных программистов. Пройдя этап согласования с

Psygnosis, этот проект занял в студии первое место по важности, заставив убрать в стол сразу три не менее перспективные разработки (лишь одна из них впоследствии увидела свет). Младший брат Джонстона записал забавные эффекты и простенькую музыку в стиле 60-х, а смешные выкрики леммингов озвучила их мама. Кэй сумел подключить графический редактор DPaint в качестве инструмента для создания уровней, и практически каждый сотрудник DMA Design считал себя обязанным соорудить пару-тройку миссий – неудивительно, поскольку Джонс пообещал выплатить по десять фунтов за каждое задание, вошедшее в финальную версию игры.



Дэйв Джонс собственной персоной. Посмотрите в эти мудрые глаза, которые полгода назад уволили разом 200 человек.

Получившийся билд из примерно ста уровней, которые в массе своей выглядели как нарисованные вручную картинки, отправили в Psygnosis на внутреннее тестирование. Каждый день тестеры высылали по факсу результаты прохождения: сколько времени заняло выяснение оптимального решения, насколько сложно оказалось его исполнить и так далее. В результате разработчикам пришлось добавить еще пару десятков миссий полетче и переделать часть уже созданных, чтобы получились четыре равномерно заполненных уровня сложности. И вот, через два года разработки, получившуюся логическую аркаду выпустили в продажу под простым, но таким запомнившимся нам названием – Lemmings (1991).

Маркетологи поработали на славу. 14 февраля телефон в новом офисе DMA Design трезвонил ежечасно: продюсеры из Psygnosis докладывали о новом рекорде продаж игры. Под конец дня, когда магазины закрылись, выяснилось, что было продано 55.000 коробок для одной только Amiga. За 15 лет общие продажи игр про спасение прямоходящих леммингов составили 15.000.000 копий на 30 (!!!) платформах, включая программируемые калькуляторы. Смешные самоубийцы попали во все мыслимые топ-100 игр и фактически заложили базу для жанра стратегий с непрямым управлением. В офис поваляли журналисты, а Дэйв поместил



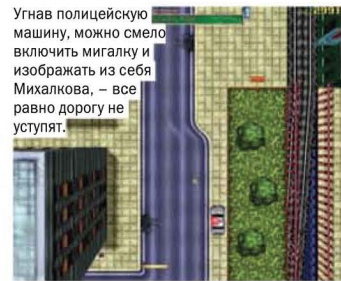
в газеты объявление о найме художников, которые должны были отрисовать новые наборы графики и сотню уровней для выходящего осенью дополнения Oh No! More Lemmings! (1991). Также Дейв искал программистов для портирования игры на домашние консоли – в общем, к концу года DMA Design снова пришлось переезжать, поскольку 20 человек в старом офисе разместить было невозможно.

История, происшедшая с коллегами из Sensible Software и их симулятором футбола, могла точно так же развернуться и с компанией Дэвида Джонса. Милые носатые зверьки с зелеными прическами грозили надолго взять разработчиков в заложники: целый год DMA Design трудилась, чтобы к Рождеству была подготовлена сравнительно небольшая Holiday Lemmings (1992) о 16 уровнях, а в апреле вышло полноценное продолжение. И пусть Lemmings 2: The Tribes (1993) не охватила такое

Справа: Та самая картинка, на которой пока еще безмянные человечки подвергаются разного рода аннигиляции. В анимированном виде, конечно, впечатляет гораздо больше.



Угнав полицейскую машину, можно смело включить мигалку и изображать из себя Михалкова, – все равно дорогу не уступят.



Справа: Лемминги на PSP продались количеством 730.000 копий, что для логической аркады в наше время очень, очень даже неплохо.



Слева: Прототип GTA с тех времен, когда она еще называлась Race 'n' Chase. Всего пять художников, и игру стало не узнать!



ПОБОЧНЫМ ЭФФЕКТОМ УСПЕХА «ЛЕММИНГОВ» СТАЛ ТОТ ФАКТ, ЧТО ДЖОНС ОКОНЧАТЕЛЬНО ЗАБИЛ НА ПРОГРАММИРОВАНИЕ.



же количество платформ, как оригинал, но аудиторию своих поклонников, безусловно, зацепила. Художники и геймдизайнеры постарались на отлично: каждое из двенадцати племен леммингов визуально отличалось от других, количество профессий поднялось до 60 – в общем, ниже 7/10 ни один журнал сиквелу не поставил.

Побочным эффектом успеха «Леммингов» стал тот факт, что Джонс окончательно забил на программирование. Теперь он мог позволить себе исследовать новые концепции и воплощать их в жизнь. И хотя в столе лежало немало проектов, большинство из них устарело – кроме буквально парочки. Например, скроллшутер, планировавшийся как продолжение Blood Money. Задумка претерпевала многочисленные изменения, так что к своему релизу проект Walker (1993) успел сменить жанр и выглядел так: игрок управляет двуногим роботом (брат-близнец «цыпленка» из фильма Robocop), который путешествует по четырем временным зонам, включающим Берлин 1944-го, Лос-Анджелес 2019-го и так далее. Стандартный параллаксный ландшафт, сдвоенные пулеметы, куча врагов и боссы – в общем, все как полагается. Уникальность игры заключалась в том, что отдельно нужно было управлять самим роботом (джойстик/клавиатура), и отдельно – его прицелом (мышь). Вот, значит, откуда столь восхваляемый Щербаковым экшн Abuse взял свою схему управления!

А вот еще был уникальный проект. Еще до выхода первого главного хита DMA Design Скотт Джонстон, проигравший спор про размер персонажей, показывал компании прототип игры, над которой он втихаря корпел по вечерам и выходным. Это было что-то вроде популярных в то время RPG от первого лица, только в современном окружении – с пушками, роботами, имплантатами и тонким слоем киберпанка. Каждый из четырех героев отображался в своей собственной четверти экрана в реальном времени от первого лица, и управлять каждым приходилось отдельно, причем исключительно мышью. У героев был определенный набор характеристик и инвентарь с полезными инструментами. Игра не была особо требовательна к компьютеру, а графически она напоминала что-то вроде Might and Magic III. К тому времени, когда Дэвид вновь вспомнил о проекте, тот был уже практически готов. Ему не хватало лишь графики, уровней и общей полировки. У вас купец, у нас товар – и Джонс предложил Джонстону честную сделку: студия дает ресурсы, программист довольствуется своим процентом от продаж. Несмотря на глубоко положительные отзывы, продажи Hired Guns (1993) были недостаточно высокими. Положение не спас и порт для MS-DOS, поэтому, закончив работу над очередными «Леммингами», Скотт покинул DMA Design, а вскоре вслед за ним ушел и его брат-звуконик.

Но это были не единственные потери студии в 1993-м. В какой-то момент

Вверху: Полисмены устроили полноценную засаду, прорвать которую реально лишь на полном ходу и точно прицелившись в заграждения. Иначе – самое противное – пока будешь отъезжать, копы прибудут, вытащат из машины и тут же заарестуют.



Слева: Первый офис DMA Design (второй этаж). Леммингов и GTA придумывали уже в другом здании.

Новые похождения Джонса

После того, как Дэвид Джонс покинул купленную французами DMA Design, он ушел в компанию Rage Software, чтобы основать с ее помощью новую студию в Данди, половину сотрудников которой он вскоре перетасил из Rockstar Games. Под его руководством была сделана игра Mobile Forces (2002), причем еще до ее выхода шотландских разработчиков по неизвестным причинам разогнали по домам. Но Джонс быстро сориентировался: вместе с Яном Хэзерингтоном (экс-начальник Psygnosis, помните?) он открыл на костях Rage Games Scotland новую студию Real Time Worlds и, доделав игру в ее стенах, предложил готовый проект своим бывшим нанимателям. Мультиплеерный экшн про стрельбу и машинки (ха-ха, снова привет GTA) был собран на движке Unreal Engine, к тому моменту начинавшему морально устаревать. Однако его модификация под MF в области физики автомобилей оказалась настолько крутой, что сами Epic Games предложили Джонсу купить у него эту технологию для Gears of War.

Дальнейшая история студии хорошо известна нашим читателям: команда разработала хитовую Crackdown (2007), а затем увлекательный, но, увы, слишком сырой MMO-экшн All Points Bulletin (2010). Не сумев совладать с качеством игры, студия Real Time Worlds обанкротилась. Сейчас Джонс работает консультантом в компании K2 Networks, выкупившей APB для доведения ее до ума. Открытый бета-тест APB: Reloaded, кстати, начнется уже вот-вот.



Справа: В игре со строго перпендикулярным видом сверху (т.е. фактически true 2D, в отличие от сайд-скроллеров с задниками) очень сложно оценить правдоподобность физики. Но в GTA она была. Просто поверьте.

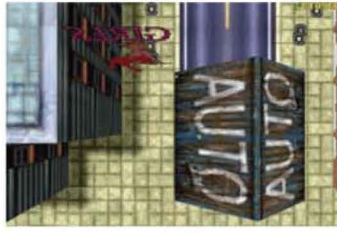
Справа: Отдельно стоящие автомобили, как правило, таят в себе миссии на кучу бонусных очков. Но они, как правило, сложнее тех, что выдают по ходу кампании. Что? Еще сложнее?!

Справа: Призывно маячащий недостроенный мост, перекрытый унылыми деревьями — это путь к самоубийству. Как ни старайся, на чем ни разгоняйся, а перепрыгнуть его не удастся.

Справа: Это в поздних GTA наилучшее столкновение с копами превращалось в увлекательные погони, а в первой части можно было спокойно обогнать вражескую машинку со всех боков, прежде чем у нее включится спецсигнал.

Справа: Заветная перекраска драла таких денег, что порой было выгоднее доехать до известной заправки с «ключиком», лишь бы сэкономить не хватающую до конца миссии копейчку.

Справа: Сдавать машины на лом или угнать их по заказу — самое быстрое и прибыльное в GTA дельце.



Рассел Кэй, отвечавший за всю PC-разработку, встал и ушел, чтобы основать свою собственную игродельческую компанию, Visual Sciences. Он так и не объяснил причины ухода, но старыми связями пользоваться не стеснялся: VS неоднократно подражалась на контракты по портированию игр DMA Design на другие платформы, что вряд ли было бы достижимо при наличии принципиальной вражды между Кэем и Джонсом.

Однако самым громким событием этого года стала покупка компании Psygnosis международной корпорацией Sony. Издательская часть была интегрирована в Sony Computer Entertainment Europe, а наибольший интерес для японского гиганта представляла внутренняя разработка этой фирмы — костяк команды, которая впоследствии разработает такие серии, как WipEout и Colony Wars. Для партнеров вроде DMA Design это событие означало, что нужно искать нового издателя и распрощаться с «Леммингами» (права на которые так и остались за Psygnosis). Но сдается мне, Джонса это никак не беспокоило — пожалуй, он был рад избавиться от дамоклов меча с зелеными волосами, к тому же он тайком начал общаться с боссами Nintendo. Его поразили планы этой компании по захвату игрового мира, и он согласился на их предложение — создать игру для шестнадцатитбитной приставки, не смотря на то, что никаких деталей они толком и не обсудили.

Доделав, согласно контракту с Psygnosis, заключительную часть сериала The Lemmings Chronicles (1994) для Amiga и MS-DOS, Дэвид целиком переключился на новые идеи, которые могли бы стать основой для будущего SNES-хита. В конце концов из весьма богатого выбора он остановился на концепции, которую придумал один из программистов-новичков, Эндрю Иннс. По сути это был достаточно сложный симулятор моноцикла (одноколенного велосипеда) с реалистичной физикой и, как следствие, не самым удобным управлением. Проект со временем начал превращаться в сложносочиненную гонку с видом сбоку, но посещение офиса RARE в Лейчестершире полностью изменило представление Дэвида о графических возможностях SNES.

В ИГРУ БЫЛ ВСТРОЕН ЦЕНЗОР, НЕ ПОЗВОЛЯЮЩИЙ ВВОДИТЬ БРАННЫЕ СЛОВА В КАЧЕСТВЕ НИКНЕЙМА; В СПИСКЕ ЗАПРЕЩЕННЫХ ТЕРМИНОВ БЫЛИ ТАКЖЕ «SEGA» И «SONIC».



Слева: Вы себе даже не представляете, сколько времени у меня ушло на то, чтобы понять, что эти куски цветной проволоки на самом деле — неоновые вывески.

Внизу: Space Station Silicon Valley. Ключевое словосочетание, характеризующую всю игру: британский (гейм)дизайн. Там даже ведущий из вступительного ролика на Уоллеса похож.

Майка Дэйли (того самого, который влихнул леммингов в 8x8 пикселей). Этот движок не только отображал вид с высоты птичьего полета с видимой таким образом разницей между «близкими» крышами небоскребов и «далекой» дорожной разметкой, но и самостоятельно масштабировал отображаемое пространство в зависимости от скорости игрока. Увиденное подало Джонсу идею разработать игру про погоню офицера полиции за преступниками с видом как бы из полицейского вертолета. И чтобы все это происходило на оживленных автострадах крупного мегаполиса где-нибудь в США. И обязательно с входящим в моду мультиплеером, где часть игроков отыгрывает полицейских, а другая часть — воров. С этой идеей, озглавленной игрой про погоню офицера полиции за преступниками с видом как бы из полицейского вертолета. И чтобы все это происходило на оживленных автострадах крупного мегаполиса где-нибудь в США. И обязательно с входящим в моду мультиплеером, где часть игроков отыгрывает полицейских, а другая часть — воров. С этой идеей, озглавленной игрой про погоню офицера

Там-то он и встретил Сэма Хаузера, директора по развитию продукции компании. С момента назначения Хаузеру приходилось готовить к продаже такие хиты мусорных корзин, как Courier Crisis (симулятор курьера на велосипеде) и Battle Beast (наверное, худший файтинг, в который я когда-либо играл), и он был безмерно рад дуновению свежих идей в беспросветном тумане тρέша. Беседа прошла в наилучшем ключе: Джонс договорился выпустить не только «полицейскую гонку», но и еще три игры, причем завершить всю разработку планировалось за полтора года. От радужных намерений, разумеется, ничего не осталось. В начале 1996-го, когда игра была



Он вложил полмиллиона фунтов стерлингов в профильное оборудование Silicon Graphics, тем самым сделав DMA Design самой продвинутой графической студией во всей Великобритании. Как утверждает художник по моделям Робби Грэхем, хотя моноциклы в игре и были не выше 32 пикселей, геометрия исходника предельно точно соответствовала реальным прототипам и включала в себя все детали, включая шурупы на раме. Однако у медали нашлась и обратная сторона: сотни кадров великолепной анимации отжирали всю доступную память, и на отображение врагов или достаточно серьезного бэкграунда ресурсов попросту не оставалось. Оставалось полагаться лишь на игровой процесс.

О том, что такое «британский гейм-дизайн», не раз говорилось на этих страницах. Вот еще один яркий пример: для более четкого понимания процесса разработчики решительно взялись за настоящие моноциклы, усевая вмятинами стены офиса и собственные бока. Внезапно дизайнерам стало абсолютно ясно, что наездникам на этих устройствах не место, к тому же сама игра из-за ограничений должна была довольствоваться чем-то более простым, чем гонки по пересеченной местности. Моноциклы побросали в подвале, а проект превратился в своего рода предтечу Trickstyle и Tony Hawk's Pro Skater — в Unrally (1994), управляя одноколесным средством передвижения (без наездника), нужно было промчаться по треку, обогнав соперника, а чтобы набирать скорость, нужно было исполнять замысловатые трюки. При этом процесс был неувлочно похож на Sonic the Hedgehog, и вот что характерно: в игру был встроены цензор, не позволяющий вводить бранные слова в качестве никнейма; в списке запрещенных терминов были также «Sega» и «Sonic». Не самый красивый шаг, и, судя по дальнейшей судьбе игры, особо впечатлительные граждане могут отметить, мол, карма все видит. Дело вот в чем: первый тираж в 300.000 коробок (США и Европа) разошелся как горячие пирожки, а вот второго уже не случилось. Студия Pixar посчитала, что британские разработчики коварно слязмили образ моноцикла из ее короткометражки Red's Dream и подала в суд.

Несмотря на все оправдания Дэвида Джонса, судья встал на сторону анимационной студии, и запретил производить и распространять картриджи с Unrally.

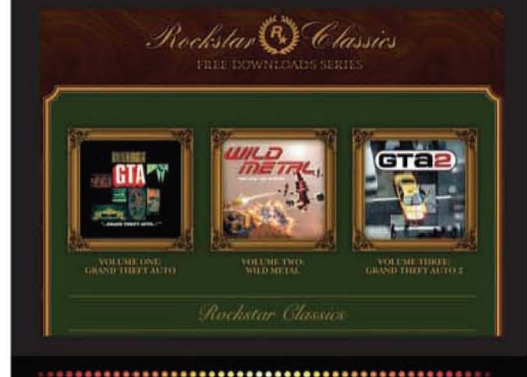
Тем не менее, Nintendo оказалась настолько довольна качеством продукта, что поручила DMA Design разработку игры про Kirby с использованием мыши для SNES. Но поскольку контроллер продвинулся слишком плохо, а без него играть было невозможно, то игру отменили. А вышедшая через два года Kirby's Fun Pak во избежание путаницы содержала предупреждение, мол, мышь с этой игрой не совместима. Но и эта неудача не стала препятствием для дальнейшего сотрудничества. Японский гигант все равно включил DMA Design в список приоритетных разработчиков для своей будущей игровой платформы Nintendo 64 и заключил со студией соответствующие контракты. Джонсу вновь пришлось расширять штат и переезжать — на этот раз в самый крупный офисный комплекс Данди, поскольку к тому времени студия насчитывала уже около 80 сотрудников. Более того, он открыл филиал в Эдинбурге, где ковался один из проектов для N64.

Но не все сотрудники хотели или могли разрабатывать игры для новой приставки. После выпуска третьей части Lemmings ведущий программист проекта Кит Гамильтон заинтересовал Дэвида демкой нового графического движка

GTA скачать бесплатно

В 2002-м, чтобы поддержать продажи GTA: Vice City, Хаузер решился на очень, очень крутой поступок: он выпустил первую часть GTA для бесплатного скачивания. Помимо прочего она еще и оптимизирована для запуска под Windows XP, более того, она отлично запускается и под Windows 7 (в том числе и x64). Единственный момент — перед запуском нужно отключать второй монитор (если у вас их два). Впоследствии такой же трюк Rockstar Games проделала с Wild Metal Country и GTA 2. Все эти игры можно совершенно свободно скачать с официального сайта: <http://www.rockstargames.com/classics>

А бесплатно (точнее, по лицензии GPL) поиграть в самых первых оригинальных Леммингов со всеми их 120 уровнями можно здесь: <http://www.elizium.nu/scripts/lemmings/>



Видите ли взаимосвязь этих двух картинок в том, в чем видит ее любой, кто играл в GTA?



уже почти готова, Дэвид Джонс провел фокус-тестирование, результаты которого потрясли разработчика: практически все испытанные утверждали, что заявка про полицейского, гонящегося за нарушителями скорости и грабителями банков, не впечатляет, а состоящий из трех однообразных задач геймплей так и вовсе скучен. Он в срочном порядке собрал всю команду и поставил ее перед фактом: с игрой надо что-то делать, и делать срочно. Увы, история не сохранила имя того, кто предложил развернуть цель игры на 180 градусов: не ставить во главу угла полицейского, гонящегося за преступниками, а быть этим самым преступником. Хаузер, с детства фанатевший от криминальных боевиков, поддержал задумку, несмотря на то, что игру пришлось делать чуть ли не заново. Никто никогда не узнает, какой получилась бы Race'n'Chase, а вот вышедшая через полтора года после смены концепции Grand Theft Auto (1997) показала себя с великолепной стороны и в журналах, и в отчетах. Хотя с точки зрения технологий она определенно отстала от конкурентов – ну кто в здравом уме выпускает в конце девяностых игру под MS-DOS? Хорошо хоть 3D-ускорители поддерживались.

Само название Grand Theft Auto означает «автоугон» на сленге американских газет, и оно лишь частично отражает суть игры. Процесс похищения

автомобилей является не столько основной игровой механикой, сколько вспомогательной: GTA стала одной из первых игр-«песочниц», в которой наличие средства ускоренного передвижения имеет огромное значение. Параллаксный движок с налетом физики отдельных объектов (автомобилей в основном) практически ни в чем не ограничивал разработчиков, и геймдизайнеры с программистами постарались как следует. Целью каждого уровня в Grand Theft Auto было заработать некоторое количество очков (денег), которые выдавались за наезды и расстрелы прохожих, продажу краденых автомобилей, расправу с набегающими полицейскими и даже за простое ДТП, но в основном – за самые разнообразные миссии типа «взорви управление полицией» или «убей членов банды и заberi наличку». На старте кампании можно было лишь выбрать портрет и имя героя, а дальше – воруй-убивай, бегая по огромному городу, причем если провалил часть миссий, то игра не заканчивается – просто набирай очки дальше подручными средствами. Выгоднее всего, конечно, машины в порт отвозить или, запасшись иммунитетом от полицейского ареста, устроить расстрел прохожих и автомобилей, предварительно отыскав бонус Kill Frenzy. Происходило все это в трех городах: Liberty City (инспирирован Нью-Йорком), San Andreas (похож на Лос-Анджелес) и



Эти надписи разделяет почти десять лет. Ох уж эти консервативные шотландцы.



666

Майк Дэйли так рассказывает об одном из уровней, который он создал для первой части Lemmings:

В оригинальной игре про леммингов нашлось место и для очень мрачного арта, вероятно, чтобы оттенить «миласечность» самих леммингов. Это особенно видно на уровнях в стиле Hell, где выход изображен в виде рогатой свиньи, а также на 14-м уровне сложности Tricky (уровень называется MENACING!!), где можно увидеть несколько подвешенных скелетов, с которых капает кровь, и огромный череп со змеей, ползущей у него из одной глазницы в другую.

Но самый известный уровень – это 21-й (на том же уровне сложности). Он называется All the 6's и состоит из игрового поля с формой числа 666. В нем 66 леммингов, для прохождения требуется спасти 66%, в распоряжении игрока есть по 66 единиц каждого умения, а на все про все отводится 6 минут. Вообще-то это просто шутка, вовсе не пропагандирующая сатанизм или что-то в этом духе. Изначально основной темой должна была стать цифра 5 (55 леммингов, 5 минут и так далее). Но мне никак не удавалось спланировать уровень так, чтобы требовалось спасти 55% леммингов, не меняя само их число (55% от 55 равняется 30,25 – ред.), так что пришлось подключить сюда «адскую» тематику. Этот уровень вместе с Menacing был исключен из нескольких версий для домашних консолей. То же самое случилось и с безобидной миссией A beast of a level, про который издатели тоже думали, что он ассоциируется со Зверем (число 666), а в действительности он был не более чем отсылкой к игре Shadow of the Beast, которую я портировал для Commodore 64.



Слева: Эта милая пятнистая собачка сейчас найдет овцу, покусает ее до бессознательного состояния и пересадит на нее своего хозяина – небольшой компьютерный чип из робота по имени Evo.

Vice City (копия солнечного Майами). В каждом из них игрок проводил по два часа с действительно разнообразными, хотя порой и откровенно зубодробительными миссиями. Для ориентации на местности никакой карты в самой игре не предусматривалось, вместо этого она поставлялась в печатном виде в коробке с диском. Поскольку первую часть официально в России не издавали, приходилось запоминать и даже рисовать карты самостоятельно, матерясь каждый раз, когда в миссии с жестким таймером поворачивал не в тот переулок.

Очень интересную концепцию разработчики применили по отношению к звуковому оформлению. Впервые в видеоигре появилось реалистичное музыкальное сопровождение: от прыжка в кабриолет, автоматически включалось какое-нибудь попсово-романтическое радио, а при краже пикапа – забойное кантри-шоу, причем не с самого начала, а со случайного момента. Крэг Коннер, Грант Миддлтон и Колин Андерсон создали 20 восхитительных треков и не меньшее количество перебивков и джиглов для выдуманных радиостанций общей длиной в час реального

Слева: Ой, сколько раз уже мы таких драконов видели! Хотя вот конкретно с этим ситуация такая: если его убить, то выплывает табличка 1000, а если ее подобрать, то игра голосом Дейва Джонса скажет «Bonus!»

времени. На мой скромный взгляд, это аудиальное богатство процентов на сорок насыщает жизнь в виртуальных городах Grand Theft Auto. Ни одна игра серии не представима безо всех этих креативных композиций на тему джой-райдинга, зажигательных джигглов Head Radio, шоу Джонни Рикаро, диджея Ричи Ти, «классической» дамы Морган Мерриуззер и даже, простите, Русланы Лижичко с Vladivostok FM. Ну и, разумеется, никуда без чумовых пародий на рекламу (Liberty City Survivor! Fernando's New Beginnings!), которые чуть менее чем полностью написал Дэн Хаузер, брат Сэма. Впрочем, это было уже сильно позже, к первой части бандитского симулятора Дэн отношения не имел.

Однако еще до выхода GTA у Джонса начались серьезные трудности. Он не успел выпустить в срок два заказанных Nintendo проекта, хотя, справедливости ради следует отметить, что большая N сама очень жестко фильтровала контент этих игр и постоянно возвращала их на доработку. В итоге контракт был отозван, и Дэвиду пришлось искать нового издателя для выхода на Nintendo 64 — не пропадать же играм (одну, впрочем, ему удалось довольно быстро подсунуть BMG). Поиски завершились даже лучше, чем он мог рассчитывать: разработчик и издатель Gremlin Interactive не только согласился выкупить его долю и все долги по зарплате, но и предложил Дэвиду место креативного директора компании, не говоря уже о том, что бы все-таки издать подвешенный проект. Так в печать с новыми сопроводительными документами ушла Body Harvest (1998), довольно странный экшн, в котором человечек в костюме почти как у Сэма Аран путешествовал по разным периодам XX века, бегал по достаточно большой карте (и угонял автомобили!), отстреливая огромных инопланетных насекомых и решая задачи на местности. Там же впервые появилась фирменная мини-карта с компасом, которая потом появилась лишь в GTA III.

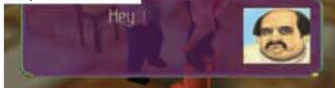
Компания BMG Interactive Entertainment тоже переживала не лучшие времена. В том же 1998-м она была продана набиравшему обороты издательству Take-Two Interactive, и первым продуктом под этой вывеской стал «подкидыш» от DMA Design: Space Station Silicon Valley (1998) для Nintendo 64. Это был пропитанный духом то ли Соника, то ли Гринписа трехмерный платформер, где игрок управлял роботом, способным вселяться в различных животных. Зверюшки покинули Землю на космической станции за тысячу лет до происходящих событий, а теперь этой станцией завладел злобный доктор, которого нужно найти и покарать. Продюсировал проект лично Сэм Хаузер — кстати, пора бы и о нем вспомнить.

После успешной работы над «Космической станцией» переехавшим в Нью-Йорк Хаузеру с братом и коллегами по работе пришла в голову странная идея: выкупить эдинбургский коллектив DMA Design (который и разрабатывал SSSV) и с ее помощью делать игры «прямо как фильмы». А чтобы отделить эту про-

Body Harvest — это в некотором смысле GTA с насекомыми, хотя делала игру совсем другая команда.



А на этом движке, между прочим, могла выйти GTA для Nintendo 64. К счастью, разработку вовремя отменили.



дукцию от основной линейки Take-Two Interactive, в которой по-прежнему работали братья Хаузеры и ко, был создан лейбл Rockstar Games.

Непосредственно выкупить разработчиков «Рок-звезд» не удалось, но благодаря тому, что права на GTA теперь принадлежали Take-Two, они договорились с Дэвидом Джонсом о разработке дополнения Grand Theft Auto: London 1969 (1999) силами эдинбургцев. А с головным офисом в Данди был заключен контракт на полноценное продолжение. Новые владельцы студии не были против «левака», потому что DMA Design этой разработкой принесла бы больше денег, чем все прочие разработчики Gremlin Interactive, вместе взятые. К тому же у них в производстве были еще две мультиплатформенные танковые аркады, впоследствии изданные британцами: Wild Metal Country (1999) и Tanktics (1999).

Целых полгода все шло хорошо и без потрясений, пока в какой-то момент уже практически готовое продолжение GTA не оказалось под угрозой срыва. В июне 99-го французский издатель Infogrames приобрел «Гремлинов» со всеми потрохами, включая студии в Данди и Эдинбурге. Дэвид Джонс, который не видел для себя будущего в объединенной компании, покинул DMA Design, оставив ее с недоделанной игрой. К счастью, Сэму Хаузеру удалось уговорить своих спонсоров из Take-Two выкупить студию целиком, благо французы запросили не слишком высокую цену за шотландских разработчиков. Место Джонса на заключительном, самом ответственном отрезке работы занял сам Хаузер: так закончилась непростая история DMA Design и началась новая — Rockstar Games.

Читайте продолжение приключений супербратьев Хаузер в следующем номере! **СИ**

Пратчетт и Лемминги

Есть мнение, что Лемминги, ставшие национальным успехом Соединенного Королевства в целом и Шотландии в частности, добрались и до английского писателя Терри Пратчетта. Вот, например, отрывок из книги «Интересные времена»:

Ринсвинд попытался взять себя в руки. Наконец слово, которое он все это время внутренне нащупывал, достигло верхних слоев сознания. И слово это было «голем». Даже в Анк-Морпорке была парочка големов. Везде, где есть волшебники или священнослужители, склонные к экспериментаторству, вы обязательно найдете голема. Гolem обычный представляет из себя фигуру, слепленную из глины и оживленную заклинанием или молитвой. Големы, конечно, могут выполнять какую-нибудь работенку попроще, но мода на них уже проходила. Проблема была не в том, как заставить их работать, а в том, как заставить остановиться. К примеру, если поручить голему работу в саду, а потом забыть об этом, то через некоторое время вы обнаружите, что стали гордым обладателем грядки бобов длиной в полторы тысячи миль.

Ринсвинд посмотрел вниз, на одну из рукавиц.

Осторожно дотронулся до картинки с изображением сражающегося солдата.

Звук семи тысяч мечей, одновременно извлекаемых из ножен, напоминал скрежет разрываемого железного листа. Семь тысяч мечей нацелились прямо на Ринсвинда. Он сделал шаг назад. Армия тоже отступила.

Итак, в его распоряжении оказались семь тысяч искусственных солдат, вооруженных острыми мечами. Тот факт, что он каким-то образом может ими управлять, не слишком утешал. Теоретически он всю свою жизнь мог управлять Ринсвиндом — ну и каков результат?

На высказанный вслух вопрос Пратчетт ответил так:

«Только потому, что армия големов может сражаться, копать, маршировать и карабкаться, и управляется маленькими иконками? Даже не представляю, как вы могли так подумать... я не только стер Lemmings со своего жесткого диска, я перезаписал занимаемое ими пространство так, чтобы не было никакой возможности их восстановить».





Сергей Цилюрик

СЕРИАЛ CONTRA

Двое отважных солдат против полчищ террористов и пришельцев. Гибель от одного попадания. Кооперативный режим на двоих. Три иероглифа, не имеющих в совокупности никакого значения и читающихся как «кон», «то» и «ра». Contra.

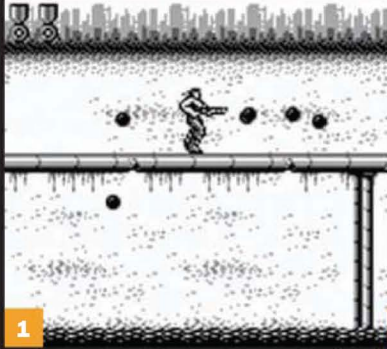


The Konami Code

NES-версия первой «Контры» стала одной из первых игр, в которых работал так называемый Konami Code: набрав на титульном экране «вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A, Start», игрок получал 30 жизней – достаточно, чтобы даже не самые опытные геймеры одолели все восемь уровней. В западных версиях Operation C Konami Code позволял выбирать уровень; японцы обошлись без кода: они и так могли начинать с любого этапа. А дальше с читками началось вообще замечательное: японцы в Alien Wars и Hard Corps (в которой, напомним, персонажи умирали лишь с третьего попадания) могли себе набить десятки жизней и выбор уровня, а американцы и европейцы – нет. Неудивительно, что Hard Corps считается одной из сложнейших частей сериала! Konami Code же вернулся в измененном виде (вместо A и B, отсутствующих на «Дуалшоке», надо было нажимать L1, R1, L2, R2, L3, R3) в «Контры» на PS2. В Contra 4 классическая версия кода, введенная на паузе, улучшает оружие один раз за этап; повторный ввод читки убивает героя.

1) В Operation C впервые появился autofire, позволяющий непрерывно стрелять, не отпуская кнопки, а также самонаведение снарядов. Правда, если враг скрывался за границей экрана, они терялись, кружа вокруг героя.

2) MSX-версия «Контры» позволяла выбирать оружие по вкусу, а не довольствоваться последним подобранным.



В далеком 1987 году разработчики из Konami, вдохновившись сверхпопулярными в то время экшн-фильмами – от «Хищника» и «Коммандо» до «Рэмбо» до «Чужих», – создали игру, вмиг ставшую хитом – «Контру». Не стеснясь, они срисовали главных героев игры, Билла и Ланса, с Шварценеггера и Сталлоне, а инопланетян – с «Чужих», и не прогадали. Впрочем, «Контру» было за что любить и тем, кто не восторгался мускулами голливудских качков: ее игровая механика была великолепно. Игру можно было проходить вдвоем одновременно, персонажи беспрекословно подчинялись управлению, которое позволяло стрелять как в стороны, так и по диагонали, экран скроллился слева направо по мере прохождения уровня, открывая все новых и новых врагов, недостатка в которых никогда не ощущалось. Изредка герои находили новые «стволы»: от лазера и огнемета до

покрывающего салютом пол-экрана Spread Gun. Обычные двумерные уровни сменялись прохождением вражеских баз, когда камера оказывалась за спинами Билли и Ланса.

Все вышеописанное и легло в каноны сериала. «Альтернативные» уровни меняли перспективу или вообще исчезали, но двумерность, кооперативный режим и высокая сложность стали синонимичными с названием сериала, которое в свое время было едва ли не нарицательным.

Аркадная «Контра» добралась до США без потерь, но в PAL-регионах с ней случилась беда: по непонятным причинам она лишилась кооперативного режима (если участвовало двое игроков, то второму приходилось банально ждать своей очереди) и переименовалась в Gyzor.

Через год после релиза оригинала Konami выпустила и «Контру» на Famicom. Именно эта версия, созданная под руководством Сигехару Умедзаки (недавно покинувшего Konami и основавшего студию Good-Feel,

прославившуюся по Wario Land: The Shake Dimension и Kirby's Epic Yarn), стала привычной и знакомой миллионам. В целом творение команды Умедзаки можно назвать дополненной и улучшенной версией «Контры».

Для того чтобы игра выглядела красивее, в картридже был встроен чип VCR2 – это, увы, коснулось только японского релиза. В Америке «Контра» выглядела куда беднее: в джунглях не шевелились листья деревьев, а на пятом этапе не шел снег. Это ухудшение, впрочем, было детским лепетом по сравнению с тем, во что превратилась европейская версия игры: чтобы угораздило панически боящимся всяческого насилия немцам, умельцы из Konami вырезали из «Контры» всех, гм, людей. Вместо Билла и Ланса на стартовом экране красовались два безликих робота; спрайты некоторых врагов также были перерисованы, чтобы ничем не напоминать живых существ – помиллованы были только пришельцы. Сменилось и название игры – вплоть до времен PlayStation PAL-регионы

3) Аркадные «Контры» отличались от привычных нам домашних версий вертикальным экраном.

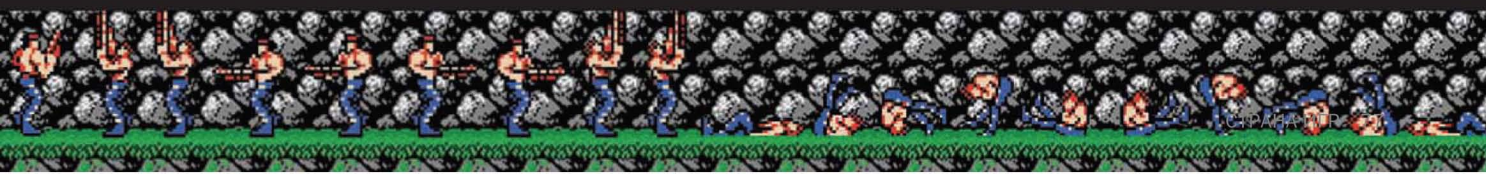
4) В аркадной версии оригинальной «Контры» вражеские базы представлялись в виде лабиринтов, в которых необходимо было выбирать путь (ориентируясь по карте сверху экрана).

5) Непродолжительные битвы с боссами в базах аркадная версия выделяла в отдельные этапы.

6) Разработчики без зазрения совести позаимствовали гигеровские дизайны пришельцев. А большими буквами на красном фоне по центру картинки написано слово «Alien».

7) Хотя в Contra Force и четыре персонажа, игра заканчивается, когда хотя бы у одного из них кончатся все жизни.

8) Японская NES-версия не только была графически круче американской, но и содержала ряд приятных мелочей вроде дополнительных сценков или карты между уровнями.





В Hard Corps особенно заметно отличие от типичного для ранних частей run'n'gun-геймплея: большую часть времени герои проводят не в беготне с пальбой по пушечному мясу, а на статичном экране в битвах с боссами.



Главную роль в Legacy of War и C: The Contra Adventure играл Рэй из Hard Corps.

В двух словах о сюжете

Действие практически всех частей сериала разворачивается в XXVII веке. Классические выпуски посвящены борьбе Билла и Ланса с инопланетной сущностью под названием Red Falcon, которая в конце Alien Wars наконец-то гибнет – но его останки, являющиеся сами по себе тем еще мутагеном, продолжают сеять хаос и разрушение. Так, в Shattered Soldier Ланс становится антагонистом и борется с правительством, используя силы «Красного ястреба». Аналогичная ситуация – и в Hard Corps, несмотря на то, что «клетка чужого» – единственное связующее звено между ней и другими «Контрами». Полковник Бахамут, прославившийся в борьбе с инопланетянами и известный по организации неудачного переворота, решает повторно наступить на те же грабли и, заручившись поддержкой роботов, наемников и исследующего пришельцев доктора Мандрейка, поднимает восстание. Он терпит поражение в каждой из концовок: в первой его биологическое оружие поднимается против его же самого, и Бахамут едва успевает унести ноги, пообещав вернуться; во второй герой гибнет вместе с полковником, взорвавшись на орбитальной станции; в третьей между ними происходит честная дуэль, после которой умирающий Бахамут запускает в атмосферу ракету с биологическим оружием; в четвертой, наконец, полковник сам принимает дозу «Красного ястреба» и безудержно мутирует перед гибелью. Есть еще один вариант окончания игры, считающийся «геймвером»: перед дуэлью в третьем маршруте Бахамут предлагает протагонисту присоединиться к нему и, в случае положительного ответа, принимается по-тирански править миром. Зная о такой развязке, играть за юного повстанца-Бахамута в Hard Corps: Uprising, посвященной его первому неудавшемуся восстанию, не очень-то и хочется, не правда ли?



1) Над саундтреком Alien Wars, помимо прочих, работала Мики Хигасино, известная по музыке к первым двум частям Suikoden, а за дизайн персонажей отвечал Масаюки Сарута, впоследствии возглавивший разработку четвертой (и худшей) части RPG-сериала.

2) Четвертый уровень Contra III: The Alien Wars задал тон всем последующим выпускам цикла. Герои гнали на мотоциклах, отстреливая врагов и попутно сражаясь с гигантским цепелином, затем хватались за ракету, что нес вертолет, взлетали в небо, где, перепрыгивая с одной летящей ракеты на другую, бились с летающим боссом.

3) Обложку японского издания Hard Corps нарисовал Ясуоми Умэцу, скандально прославившийся анимационными лентами Kite и Mezzo Forte.

знали «Контру» как Protobector. Единственным исключением из этого правила стали порты первой части на другие консоли (ZX Spectrum, Amstrad CPC и Commodore 64), выполненные усилиями Ocean Software. В отличие от NES-версии, их европейские релизы не были цензурированы, но и с названием им тоже не повезло: их тоже окрестили Gryzor.

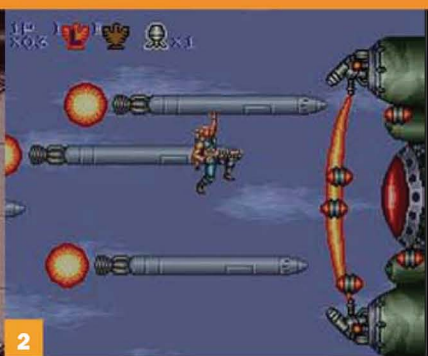
Сама же Konami занялась портом под MSX2 – выпущенный только в Японии домашний компьютер от Microsoft, известный, в частности, по первым двум частям Metal Gear. Как и в диалоги от Хидео Кодзимы, в «Контре» под MSX отсутствовал скроллинг, и игра была целиком и полностью переделана с учетом этой особенности. Более того, в нее было добавлено еще 10 новых уровней – правда, созданных явно не топовой командой разработчиков, отчего страдающих от однообразия и в целом далеко не лучшего дизайна.

Вслед за первой частью последовала и вторая – уже через год. Super Contra: Eirian no Gyakushu («Контратака пришельцев») была типичнейшим сиквелом: снова инопланетная угроза, снова противостоящие ей Билл и Ланс с кучей пушек. Игровая механика претерпела незначительные улучшения – появились наклонные поверхности, например. Самое же заметное изменение коснулось уровней с видом сзади: в них камера отъехала подальше да повыше, и с top-down перспективой а-ля The Legend of Zelda разработчики смогли создавать полноценные уровни взамен банальных коридоров.

Традиция портить названия западных релизов продолжилась: в PAL-регионах NES-версия игры называлась Protobector II: Return of the Evil Forces, а в Америке – Super C (к счастью, эта самая C была позаимствована прямо из логотипа первой части, так что узнать ее не

составляло труда). Некоторые поклонники сериала предполагают, что американское переименование стало следствием скандала «Иран-контрас», связанного с продажей администрацией президента США оружия Ирану и использованием выручки для финансирования повстанцев в Никарагуа (которые и называли себя «контрас», сокращенно от «кортрреволюционеры»). С этой теорией, однако, не вяжется хронология: вся шумиха прихлала на конец 1986 года, в то время как оригинальная Contra под неизменным названием вышла в США в 87-м.

Сиквел Super C оказался портативным: Contra (написано не тремя кандзи, как обычно, а каной) для Game Boy называлась в США Operation C, а в Европе – просто Protobector. Музыка в ней использовалась старая, стилистика уровней была позаимствована из предшественниц, кооперативного прохожде-



В 1998 году, в то время, как Appaloosa все еще мучалась с «Контрами» для PS one, осакское подразделение Konami работало над Contra Spirits 64 для актуальной на тот момент консоли Nintendo. Увы, без какого-либо объяснения игра была отменена. Впоследствии ходили слухи о возможной «Контре» для GameCube, но они остались лишь слухами.

ДВУМЕРНОСТЬ, КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ И ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ СТАЛИ СИНОНИМЫМИ С НАЗВАНИЕМ СЕРИАЛА, БЫВШИМ В СВОЕ ВРЕМЯ ЕДВА ЛИ НЕ НАРИЦАТЕЛЬНЫМ.



ния не было – но от карманного спин-оффа вряд ли стоило ждать большего. Дизайн уровней, надо отметить, был достаточно приятным.

Последней же частью цикла, сделанной в духе оригинала, стала игра, изначально никакого отношения к сериалу не имевшая. Ее планировали выпустить в Японии под названием Arc Hound, передумали, отменили релиз, потом передумали еще раз, сочтя, что американцам понравится игра про современных борцов с терроризмом, и решили снабдить ее для западного релиза громким именем – Contra Force. При заметной схожести игрового процесса (в «бастарде» были даже уровни с использовавшимся в Super C и портативном спин-оффе видом сверху) разница в сюжете и сеттинге слишком уж бросалась в глаза: действие разворачивалось в 1990-е в безликом мегаполисе Нео-Сити, и во всей игре не было даже и намека на пришельцев, роботов или хоть

что-то научно-фантастическое. Но, судя по всему, Contra Force все-таки считается каноничной частью цикла: Нео-Сити упоминается в Contra 4, а мелодия с экрана выбора персонажа была использована в Contra ReBirth.

Переломной же для истории «Контры» стала третья часть основной линейки, Contra Spirits (Contra III: The Alien Wars в США, Super Probotector: Alien Rebels в Европе). Разработку игры доверили Нобуе Накадзато, ранее занимавшемуся графикой для Teenage Mutant Ninja Turtles и Castlevania: The Adventure. Получив в свое распоряжение SNES, платформу, располагающую гораздо большими графическими возможностями, Накадзато справедливо решил, что стоит сместить фокус геймплея с истребления пушечного мяса на битвы с большими и впечатляющими боссами.

Любимым для самого Накадзато нововведением в Contra III стала возможность хвататься за стены и

потолки. Благодаря ней персонажи могли во время боя находиться практически в любой точке экрана, что позволяло сделать сражения гораздо более разнообразными. Также герои научились таскать с собой по два оружия – то есть, можно было приберечь ствол помощнее для более серьезного босса (не рискуя потерять его при какой-нибудь глупой гибели). По традиции, парочка уровней была выполнена в нетривиальной перспективе: разработчики подвесили камеру прямо над полем боя, и герои с противниками выглядели маленькими букашками.

Alien Wars вмиг стала классикой: ее динамика и зрелищность не могли не покориť никогда не выдававших подобного геймеров. Именно в этом направлении и пошел развиваться сериал в будущем, отметившись на Mega Drive/Genesis лучшей по моему мнению частью сериала – Contra: Hard Corps. При ее разработке Нобуя

4) Кому вообще могут принести удовольствие прыжки по узеньким платформам с ужасно неудобной камерой и загромождающим пол-экрана зеленым лицом? Разве что разработчикам Contra: Legacy of War.

5) Японская версия Hard Corps предоставляла персонажам целых 3 HP на жизнь. Таким образом, можно было осторожничать и не терять оружие, переключаясь на последнем издыхании на обычный автомат. Надо отметить, что это послабление сделало японскую Hard Corps проходимой без безумных навыков ниндзя, требуемых западными версиями игры.

6) Босс второго уровня в Alien Wars красовался модным в те времена эффектом Mode7.

7) Всеобщей роботизации в европейской версии Hard Corps подвергся даже командир Доиль, появляющийся в кадре только во время брифингов.





1) Действие Contra 4 разворачивалось сразу на двух экранах DS, что вызвало обилие критики от людей, не успевавших объять взглядом всю вертикаль.

2) По сравнению с красивейшими 16-битными выпусками сериала «Контры» для PS1 выглядят невыносимо убого.

3) Для «Контр» типичен фансервис: вот черепаха из первого уровня Alien Wars в Shattered Soldier.

4) Contra ReBirth. Наглядно демонстрирует, за что стоит любить сериал: столь эпических сражений в наш век сурового реализма днем с огнем не сыщешь.

5) Музыка к Shattered Soldier писал уже снискавший любовь миллионов Акира Ямаока.

Накадзато хотел добиться того, чтобы интерес игрока не остывал после одного прохождения. Так, число героев было доведено до четырех, и у каждого был свой уникальный арсенал; на пути изредка встречались развилки, влияющие на дальнейшее развитие сюжета и, соответственно, уровни. В итоге число уникальных прохождений Hard Corps достигло 20 (4 персонажа на 4 сюжетных концовки плюс 1 секретную). Градус безумия же здесь еще более повысился по сравнению с предыдущим выпуском: буквально каждый второй босс невольно заставлял произнести про себя удивленное «ого!». А еще в Hard Corps был потрясающий, невероятный, сногшибательный саундтрек. К его написанию, к слову, приложила руку Митиру Ямане, прославившаяся впоследствии своими работами над сериалами Castlevania и Suikoden.

Название игры (читается как «хардкор») в PAL-регионах опять сократилось до невразумительного Probotector, герои сменились на безликих роботов (у которых, что самое жуткое, остались голоса предшественников – то есть, красный кусок металла при гибели издавал пронзительный женский визг), а злодей – на роботов-инопланетян (два в одном). Пострадал и сценарий: предательство доктора Мандрейка было из него вычеркнуто, инопланетная клетка – заменена на источник энергии, а реплики, и без того убогие в оригинале и американском переводе, стали совсем уж негодными (вплоть до грамматических ошибок). К всеобщей радости, этот «Проботектор» был последним: все последующие игры цикла выходили в Европе под оригинальным названием и без купюр.

После двух экшн-шедевров Накадзато решил попробовать себя на стезе тактических RPG. Результатом его трудов стала весьма тепло принятая дилогия Vandal Hearts. С «Контрой» же тем временем дела обстояли куда хуже: оставшись без рулевого, сериал угодил в руки венгров из Appaloosa Interactive. Пойдя на поводу у тогдашней моды на трехмерность, они отказались от классического вида сбоку и выпустили на PlayStation и Saturn уродливую и беспомощную Contra: Legacy of War. Камера летала как ей заблагорассудится, сами уровни были невыносимо убогими – зато в Legacy of War была поддержка стереоскопического 3D, ставшим пискмодой лишь недавно (существовало даже издание, в комплект которого входили 3D-очки).

Услышав гневные протесты геймеров, Appaloosa одумалась и вернула в следующую часть сериала, C: The Contra Adventure для PS one, классические двумерные уровни – разбавив их, правда, дрянные а-ля

НОБУЯ НАКАДЗАТО: «CONTRA – ИГРА ПРО ВОЙНУ, НО ЕСЛИ ДЕЛАТЬ ВСЕ ПРЯМО ТАК, КАК НА ВОЙНЕ, ТО ИГРА БУДЕТ ОЧЕНЬ СКУЧНОЙ И ЖАЛКОЙ, ВЫ НЕ ДУМАЕТЕ?»

Legacy of War. Впрочем, даже имеющие шанс стать неплохими «плоские» этапы у «аппалузеров» получились банально скучными, а отсутствие кооперативного прохождения убило и без того мизерную вероятность получить хоть какое-то удовольствие от игры. Обе «Контры» для PS one считаются худшими частями сериала – более чем заслуженно, надо сказать.

К началу эпохи PS2, на счастье фанатов, к «Контре» вернулся Нобуя Накадзато. При разработке Shattered Soldier (в оригинале – Shin Contra, «Настоящая Контра») Накадзато пришлось совмещать обязанности режиссера и продюсера. Самостоятельно умерять собственные замашки, по его словам, очень утомительно.

Новая платформа позволяла не идти на компромиссы в вопросе зрелищности действия, а Накадзато понимал, что нужно для того, чтобы «Контра» не переставала быть «Контрой». Так, при полигональной графике геймплей оставался «плоским», сложность – очень высокой, а сюжет – намеренно упрощенным: пускай, дескать, новомодные игры пытаются подражать кинематографу, «Контре» это незачем. Накадзато и не скрывал, что делал игру для нердов, готовых вызубривать паттерны атак боссов и переигрывать сложнейшие испытания для того, чтобы добиться лучшей концовки. Пожалуй, именно поэтому Shattered Soldier и не могла быть коммерчески успешной в принципе, несмотря на заметный успех среди давних поклонников сериала.

Быть может, именно низкие продажи и заставили Konami пересмотреть будущее цикла. Накадзато был смещен с режиссерского поста, оставшись лишь на продюсерском, а следующая игра цикла, Neo Contra, словно создавалась с намерением сделать полную противоположность Shattered Soldier. Она озаглавлена возвращением к 3D (в этот раз – с изометрической перспективой) и run'n'gun-геймплею: боссов стало заметно меньше, а беготни и легко убиваемых врагов – больше. Сложность, бывшая в Shattered Soldier запредельной, в Neo Contra упала так низко, что игроки стали жаловаться. Также в погоне за модой в игру добавили полных напыщенности сценок – таких, от которых плевать хочется.

Neo Contra была встречена прохладно, и после нее Нобуя Накадзато как в воду канул: с тех пор все его упоминания в титрах игр от Konami

находятся исключительно в разделе «Special Thanks».

Спасать тонущий сериал пришлось уже без его главного идеолога: никому не известная (и, что характерно, не создавшая ничего толкового ни до, ни после) калифорнийская контора WayForward Technologies под руководством продюсеров из Konami выкатила к двадцатилетию «Контры» четвертую часть. То есть, по факту, одиннадцатую, но с цифрой 4 в названии.

Contra 4 из кожи вон лезла, стараясь угодить фанатам классики, и оказалась прямо-таки набита фансервисом. Из игровой механики было выброшено все то, что было сочтено лишним – остался лишь минимум, бывший в первых двух частях. Да и подборка уровней прямо-таки старалась выбить ностальгическую слезу. Contra 4 действительно смогла возродить сериал, причем так, как это у нас заведено в последнее время, – откатом к классической схеме. И, конечно, Konami не была бы Konami, если бы не нашла что испортить: PAL-регионы Contra 4 так и не увидели вообще.

А потом до руководства компании, судя по всему, дошло, что на современном рынке ритейл-игр для «больших» консолей уже нет места простецким двумерным шутерам с высоким градусом хардкорности – и после портативного выпуска «Контра» переехала на рельсы цифровой дистрибуции. Первой ласточкой стала Contra ReBirth для WiiWare – короткая, но очень правильная «Контра», выполненная в духе третьей части.

Главная претензия к четвертой части и ReBirth – в отсутствии каких-либо толковых нововведений: они смогли повторить удачные формулы NES- и SNES-итераций сериала, но при этом оказались лишены собственной «изюминки». В этом, к счастью, не получилась обвинить последний же на данный момент выпуск цикла – лишившуюся самого важного слова в названии Hard Corps: Uprising. Ее обзор вы найдете на страницах этого номера.

Что дальше? Брайан Кокс, продюсер Castlevania: Lords of Shadow, хочет поработать над трехмерной частью Contra – правда, руководство Konami не торопится дать зеленый свет такому проекту. Arc System Works горит желанием превратить Hard Corps в отдельный самостоятельный сериал, а сама Konami на E3 подразнила нас знакомой огненной буквой «C». Ждем анонса! **СИ**



**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

РЕЦЕНЗИЯ inFAMOUS 2

Среди эксклюзивов для PlayStation 3 именно inFAMOUS почему-то считается гадким утенком. Мол, есть вот Uncharted 2 – это предел мечтаний, а есть какой-то сэндбокс про человека-аккумулятора, который подзаряжается от уличных фонарей. Отвечая на такое утверждение нестерпимо хочется использовать популярный пассаж с известного имэджборда: «Так говорите, как будто это что-то плохое».

PS3

НА ПОЛКАХ



Евгений
Закиров



Ледяных мутантов
Коул «случайно» осво-
бождает сам.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure,
freerplay
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский
дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Sucker Punch
Обозреваемая
версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
отсутствует
Страна
происхождения:
США

Уже
в продаже

Текст и звук
на русском
языке



inFAMOUS 2 очень
интересно проходить
именно за «злодея».
Какие разрушения!
Люди в страхе разбе-
гаются кто куда!

Сиквел inFAMOUS как две капли воды похож на первую часть. Вернее, как: визуально оба выпуска отличить достаточно просто — другая палитра, частичная разрушаемость объектов, классные модели персонажей в сюжетных роликах. Но сама идея осталась прежней. Герой тот же, проблемы ему достались прежние, способности, способы решения конфликтных ситуаций... Карма, опять же, преследует по пятам, как в сериале My Name is Earl. В общем, любой, кто играл в первый inFAMOUS, разберется что к чему в продолжении за считанные секунды. А если кто не смог познакомиться с одним из важнейших эксклюзивов для проблемной домашней консоли, то не вижу никаких причин и дальше откладывать прохождение отличной игры. Благо, сейчас ее может скачать любой желающий — она очень удачно попала в список бесплатных игр, доступных пострадавшим пользователям PSN. «Удачно» потому, что лучше пройти первую часть самому

и потом со знанием сюжета браться за сиквел, чем доверять беглому и ничего толком не объясняющему вступлению.

В первой части Коул столкнулся со всеми проблемами начинающего супергероя (или суперзлодея — я работал на эту концовку, во всяком случае) поневоле. Получив возможность управлять электроэнергией, он стал одновременно и монстром, которого все боятся, и жертвой, и надеждой города Эмпайр Сити. Однако все усилия оказались напрасными: в самом начале inFAMOUS 2 появляется гигантская версия Коула-титана, прозванная просто the Beast, и разрушает город до основания. Герои успешно спасаются бегством, но в процессе главный герой теряет часть полученных умений. Прибыв в Нью-Маре он, по идее, может начать новую жизнь. То есть, если раньше он был плохим парнем, то на новом месте никто не мешает сделаться божьим одуванчиком, и наоборот. Но, откровенно говоря, я не вижу в этом никакого смысла, ведь если человек прошел первую часть с определенной концовкой, то в

начале второй ему и так будет полагаться приятный бонус — плюс или минус к карме. И получив один подарочный уровень «злодейства» перекалифицироваться в спасителя человечества уже не захочешь.

Ситуация знакомая: первое время у героя мало способностей и поэтому его все шпыняют. Милитаристская организация, которую между делом называют фашистами, прямо на улицах города отстреливает мутантов и заодно всех недовольных, где-то в болотах можно встретить повстанцев. Коул не нравится никому. Перемещаясь по городу, он только и делает, что встречает на карте красные точки — противников, которые либо вооружены до зубов, либо обладают невероятной физической силой. Приходится исподтишка копить опыт и работать

Карму перекосило

В inFamous 2 очень важная роль отведена карме. По сути, это система поощрений за тот моральный выбор, который совершает игрок. Если он помогает людям и вообще добрый, то показатель кармы набирает «синюю энергию», и тогда героя все любят и вообще никаких проблем. Если всех убивать и делать гадости, то Коул станет похож на уголек, интерфейс превратится в красный, и ему станут доступны совершенно другие умения. Очки кармы также начисляются за выполнение второстепенных миссий, убийство прохожих, высасывание их жизненной силы или, наоборот, заживление их ран. Самое интересное заключается в том, что концовки у хорошего и доброго героя принципиально разные. Более того, в зависимости от действий героя меняются и некоторые миссии, т.е. различается прохождение само по себе.



на карму, потому что без ее участия новые способности не открываются. И, конечно, наслаждаться здешним «паркур-ром». Без лишнего преувеличения, система перемещения по городу, придуманная Sucker Punch, заслуживает какой-нибудь награды. Потому что Коул, как настоящий супергерой, может все: цепляться за вывески, карабкаться по небоскреbam, быстро перепрыгивать с одной платформы на другую, разгоняться на проводах и рельсах, падать с большой высоты (при желании можно упасть так, что все вокруг окажется в руинах). Все это настолько удобно, комфортно, что город воспринимается не как враг, а как «своя» территория. Помимо того, что его можно исследовать дни напролет, здесь еще и очень удобно прятаться от противников, перемещаясь из точки А в точку Б, а самое главное, его планировка никогда не заставит блуждать в поисках, например, квеста. Можно пройти игру и ни разу не открыть карту, что для сэндбокса, тем более такого большого и сложного, достижение невероятное.

Впрочем, придется смириться с тем фактом, что большую часть времени предстоит не скакать по крышам, а уничтожать врагов, причем в невообразимых количествах. Это выглядит, что называется, «очень круто»: можно пускать молнии из рук, вызывать торнадо, поднимать в воздух машины и швырять их куда захочется. При этом многие миссии стараются не заострять внимание на боевой части, поэтому сражения проходят как бы фоном и очень хорошо вписываются в общую картину. Однако есть и такие задания, во время выполнения которых хочется выть и лезть на стенку. Как и в первой части, создается впечатление, что все миссии в игре команда придумывала вместе, и каждому сотруднику разрешили нафантазировать что-нибудь свое. В результате время от времени встречается такой неловкий «привет» из предыдущего выпуска: затянутые эпизоды, в которых надо что-то делать на время, отбиваться от возмущающихся

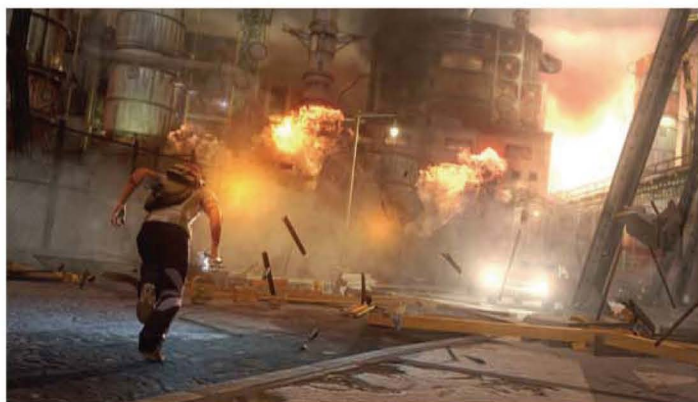
противников и выполнять совершенно неочевидные условия.

Загадкой для меня остается лишь одно нововведение — это так называемые пользовательские задания. Все-таки редакторы контента в эксклюзивах для PlayStation 3, при всем богатстве их функций, чаще всего остаются невосребованными (см. ModNation Racers). Здесь же созданное игроками содержание, по идее, должно быть неотлично от того, что предлагают разработчики. Так оно, в общем-то, и есть. Смущает только, что во время выполнения какого-нибудь задания появляется окно с пользовательским

соглашением, после чего — окно загрузки. Сразу после этого миссии отображаются зелеными кружками на карте. Выступить в роли демиурга может любой желающий, причем фантазия творца ограничивается весьма условно — масштабом, т.е. весь город перелопатить не дадут. А так — делай, что хочешь. Можно даже мостик к локации, которая открывается после по сюжету, построить сразу после выполнения первых сюжетных заданий. Делать там, правда, на тот момент будет нечего.

С одной стороны, это вносит весьма ощутимое разнообразие в происходящее. Ведь это распространенная пробле-

Вверху: Самые основные суперспособности герои перекочевали из первой части. Но только они.



Внизу: Чтобы открылись новые способности мало накопить достаточно опыта — надо еще и дополнительные условия выполнить.





Колл, судя по всему, влился в компанию «героев Sony». Во всяком случае, именно он будет эксклюзивным бойцом в PS3-версии Street Fighter x Tekken!



Подружка-злодейка Колла, которая любит взрывы и разрушения. Они были бы идеальной парой, но...

ма каждого представителя популярного сейчас жанра, когда рано или поздно игроку становится скучно выполнять однообразные миссии, тем более если они подчинены какой-то одной последовательности. Например, в первой части надо было спускаться с канализацию — это была такая граница между условными главами. Здесь же повествование построено по другому принципу. Сюжетные задания появляются одно за другим, каждое имеет ценность для истории, как-то раскрывает характер героев, в общем, показывает какое-то действие. Сюжет не буксует. Да, здесь есть и второстепенные задания, причем с известной хитростью: если играть за злодея, то поручения для доброго героя будут заблокированы. Есть и нейтральные поручения, и просто случайные события. Скажем, можно обезвредить бомбу на улице, чтобы не пострадали прохожие. Или уничтожить отряд полиции, просто для фана, ну, и для дополнительных очков кармы.

Что у сиквела получается предсказуемо плохо, так это «брать разгон». В том смысле, что по сравнению со второй половиной игры, первая кажется скучной демо-версией. Это не бросается в глаза поначалу, просто в определенный момент повествование начинает «штормить», а суперспособности главного героя наконец-то позволяют устраивать на улицах города тотальный геноцид. Шутка в том, что этого не ждешь и не требуешь. А когда, наконец, показывают все самое интересное, почему-то сразу задумываешься: «Так что ж раньше-то все не так было?»

Конечно, это пустяки. Оригиналу столкнулся с такой же проблемой в конце. Правда, просчеты на пути к финалу многих убеждали в том, что концовка того не стоит. Здесь же чувствуется, что разработчики попытались сгладить прохождение, избавиться от «провисаний», вытянуть все, даже самые мелкие и незначительные сценки и задания. В этом видна тщетность, разумеется, потому что никто не станет задумываться о том, какая человеческая трагедия заставляет просить о помощи пристойно анимированного и озвученного жителя города. Получил квест, выполнил и тут же забыл всю предысторию. А все же стоит приглядеться к названным деталям, чтобы убедиться — да, мол, постарались все сделать красиво, на одном уровне.



ПО СРАВНЕНИЮ СО ВТОРОЙ ПОЛОВИНОЙ ИГРЫ, ПЕРВАЯ КАЖЕТСЯ СКУЧНОЙ ДЕМО-ВЕРСИЕЙ.

Другая сложность заключается в том, что inFAMOUS 2, по сути, это всего лишь продолжение истории на идеально отлаженной платформе, доставшейся в наследство от первого выпуска. То есть, это именно тот случай, когда можно менять местами А и Б, выставлять разные показатели противникам, сделать красных вооруженных безумцев желтыми и, может быть, перерисовать им шлем. Но они так и останутся вооруженными безумцами, а не новыми противниками. Нет, в сиквеле хватает желающих оторвать Коулу голову, причем большинство из них действительно, что называется, «новые». Но восторг от этого испытываешь только поначалу, а уже ближе к финалу понимаешь, что, в сущности, ничем они от предшественников не отличаются. И все остальное производит такое же впечатление. Другой город? Другие способности? Все это напоминает декорации для театральной постановки в трех частях.

Спасает сюжет. Во время прохождения я не переставал удивляться тому, насколько грамотно сценаристы Sucker Punch работают с интересным материалом, как ловко они вводят в сюжет новых персонажей. И персонажей с характером, а не просто эпизодических кукол, чья функция написана на лбу. Просто удивительно, как много можно простить сэндбоксу, если в нем представлена

Вверху: Акробатическим талантам Коула остается только удивляться. Иногда он устраивает просто невероятные представления. Невероятно забавные!

интересная сюжетная линия, удобное перемещение и возможность время от времени выступать в роли разъяренного громовержца. Нет, правда. Когда кажется, что тема исчерпала весь свой потенциал еще в первой части, просто не ожидаешь увидеть что-то настолько необычное и в то же время увлекательное в сиквеле. Оказалось, что исключения из правил все же возможны.

Очень жаль, что inFAMOUS 2 не получается сравнить с какой-нибудь похожей видеоигрой — аналогов сегодня просто нет. Это первый выпуск каждый, кому не лень, пытался сопоставить с Prototype, причем интуитивно — все-таки у обеих игр было не так много общего. Однако Prototype 2 пока кажется темной лошадкой, и не совсем понятно, что получится в итоге. А с inFAMOUS 2 все предельно ясно. Более того, в сиквеле все настолько ладно устроено, что начинаешь сомневаться в том, нужно ли что-нибудь менять. Теперь, когда стало понятно, что третья часть все-таки будет (концовка говорит о многом), хочется просто получить продолжение истории, а не какой-нибудь эксперимент в плане геймплея. Другие могут называть это «топтанием на месте», но как по мне — если есть то, что хорошо работает, совсем необязательно это ломать.

ОЦЕНКА 9.0



Валерий
Корнеев

Уже
в продаже



Справа: Коул Фелпс (справа) начинает свою работу в полицейском департаменте Лос-Анджелеса (LAPD) простым патрульным.

L.A. Noire

1947 год. Коул Фелпс – отставной морпех с внешностью артиста Аарона Стейтена (Кен Косгроув в «Безумцах»), кавалер «Серебряной звезды» за отвагу в бою на Окинаве, быстро делает карьеру в лос-анджелесской полиции. Перескакивая из патрульных в дознаватели транспортного отдела, оттуда – в детективы убийственного отдела и далее по служебной лестнице, Фелпс расследует резонансные убийства, поджоги, отслеживает наркотрафик и убедительно, что называется, светит лицом в игре, где огромное внимание уделено невербальной коммуникации персонажей.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action/adventure/3D/
quest
Зарубежный издатель:
Rockstar Games
**Российский издатель/
дистрибьютор:**
1C-СофтКлуб
Разработчик:
Team Bondi
**Обозреваемая
версия:**
PlayStation 3
Мультиплеер:
отсутствует
**Страна
происхождения:**
Австралия



уже по предрилизным трейлерам стало ясно, что L.A. Noire – нечто большее, чем «взрос-
лый» вариант детектива

Ace Attorney «от создателей Grand Theft Auto» в антураже Mafia (как это представлялось поначалу). Проект австралийской команды Team Bondi можно, конечно, определять и через эти сравнения, но итоговая версия имеет немалое сходство со старыми рисованными квестами в диапазоне от Sam & Max Hit the Road (PC) до Snow Job (3DO), и, кроме того, вызывает ассоциации с давним – вроде Night Trap (Mega-CD) – и недавним, как Heavy Rain (PS3), «интерактивным кино». Еще это новое прочтение романов цикла «Лос-анджелесский квартет» Джеймса Эллроя, внушительный трибют жанру нуар, «документ эпохи» и эффектный фокус с упаковкой в игровой формат пары

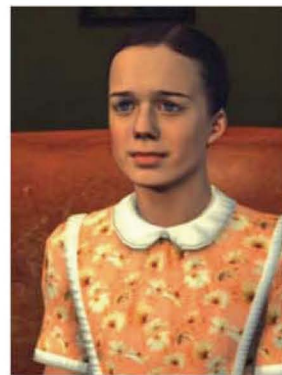
сезонов криминальной теледрамы в духе «Подпольной империи» или тех же «Безумцев». С предыдущей игрой Брендана Макнамары, The Getaway (PS2), L.A. Noire роднят потраченный с умом громадный бюджет и, опять-таки, кинематографичность. Можно вспомнить, что премьера The Getaway в кинотеатре Warner Bros. Village на лондонской Лестер-сквер состояла из 40-минутного показа довольно интересного монтажа сюжетных заставок, – а L.A. Noire Макнамара презентовал уже на кинофестивале в Трайбеке, и там она не выглядела притянутой за уши.

L.A. Noire только на первый взгляд кажется «песочницей» наподобие Grand Theft Auto. В действительности это, скорее, антипод GTA, современная версия Police Quest – большей частью линейная, минимально завязанная на побочные миссии история, в которой погоня и стрельба идут гарниром к

Разошлись в показаниях

Механизм опросов иногда дает сбой. Так, беседуя с Мишель Моллер, чья мать накануне была найдена мертвой, Фелпс спрашивает, знает ли Мишель что-нибудь о принадлежавших матери кольце и часах. Девочка отвечает, что не интересовалась ими, беспокойно стреляя глазами. Конечно, она переживает смерть ближайшего человека, но ответ всё равно подозрительный: чтобы пятнадцатилетняя дочь – и не интересовалась маминими украшениями? Если Фелпс усомнится в правдивости Мишель (выбор Doubt), девочка замыкается. Выходит, по логике игры она всё же говорила правду (выбор Truth) – что не мешает ей минутой позже рассказать о драгоценностях подробнее. Таких нестыковок несколько, на общем логичном фоне они запоминаются.

Работать нужно вдвоем: Фелпс в паре главным красавцем участка – Роем Эрлом из отдела нравов.



основному блюду – расследованиям, а сравнительно небольшой элемент «вольного» геймплея сведен к патрулированию улиц ради необязательных и не влияющих на сюжет достижений. Важный момент: в России L.A. Noire не локализована, продается со скупой переводной инструкцией, и без знания английского языка подступаться к игре, пожалуй, бессмысленно.

Прохождение основной линии займет 20-25 часов, оно разбито на пару дюжин эпизодов-дел (и тем сильнее напоминает ТВ-сериал), часть из которых связана неочевидным поначалу образом. Почти каждое дело стартует с обследования места преступления и тела жертвы (если речь идет об убийстве или несчастном случае) в поисках улики, беседы с коронером и свидетелями. Чтобы выискивание улик не превращалось в мутный пиксель-хантинг, на их примерное местоположение указывают аудиоподсказки – легкие джазовые зарисовки смолкают, когда сцена преступления изучена полностью – и вибрация контроллера. Найдя предмет, его желательно изучить со всех сторон, по возможности открыть, заглянуть внутрь; поверхностного осмотра порой недостаточно.

Опросы свидетелей позволяют оценить технологию лицевой анимации Motion Scan, заслуженно расхваленную пиар-отделом Rockstar. Высококачественная передача мимики актеров здесь – важный элемент геймплея. Наблюдая за реакцией свидетелей на вопросы Фелпса, игрок должен определять степень правдивости их ответов. Подсказками выступают невербальные аспекты коммуникации – мимика, жесты, взгляд, осанка; иными словами, требуется «читать лица». Это страшно увлекательный аспект игры, ключевая ее инновация и просто главная фишка. Один свидетель уверенно говорит, но отводит глаза в сторону. Другой подозрительно часто моргает. У кого-то легкий нервный тик – то ли следствие стресса от встречи с полицией, то ли признак лжи. Кто-то, наоборот, обманчиво спокоен. Или это кажущаяся обманчивость, и человеку правда нечего скрывать? Оперируя известными ему фактами (данные обо всех уликах и свидетельствах доступны в блокноте) и следя за реакцией собеседников, Фелпс старается вывести злоумышленников на чистую воду,

Связь, мобильная и не очень

Все полицейские машины оснащены рациями, но если рядом с вами нет патрульного «пандамобиля» или авто детектива, связаться с диспетчером можно при помощи стационарных переговорных устройств – установленных на улицах сине-красных ящиков с яркими голубыми лампами. В крайнем случае, подойдет и телефонный аппарат в квартире свидетеля.



Вверху: Разумеется, не обойден вниманием Голливуд, точнее, его кулисы. Детективы направляются в мастерскую спецэффектов.

Бюро находок

В нагрузку к главной сюжетной линии предусмотрено множество факультативных развлечений. Патрулируя город, Фелпс с напарником получают по радио информацию об уличных преступлениях – ограблениях, захватах заложников, случаях хулиганства – которые можно пресечь, подъехав в нужный район (точка появляется на карте). Всего таких преступлений 40. Кроме того, в городе можно собрать 50 пленочных бобин из-под фильмов жанра нуар, сфотографировать 30 достопримечательностей и перепробовать все 95 моделей автомобилей (15 из них спрятаны в гаражах с логотипом Angel City Security). Также в ходе прохождения не забудьте прочитать разбросанные по уровням 13 газет – они рассказывают побочную историю, с определенного момента дополняющую основной сюжет.



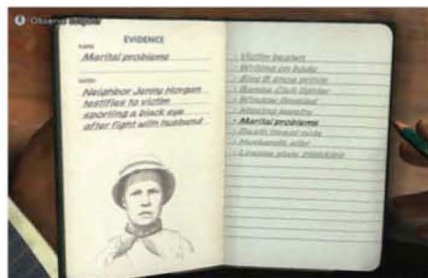
В поисках зацепок для следствия жертв приходится внимательно разглядывать и ощупывать.



переквалифицируя наиболее скользких свидетелей в подозреваемые, а затем, на основе новых проверок и открывшихся фактов, выносит обвинения и подкрепляет свои выкладки доказательствами. За достижения Фелпс получает очки интуиции, которые можно потратить в проблемных местах на «помощь зала» – чтобы исключить из трех вариантов ответа неверные или показать расположение всех улик в пределах локации. Игра на удивление щадяще относится к детективам-неудачникам (и это явный ее минус): даже если напортачить в опросах и на допросах, это не помешает продвижению по основной сюжетной линии, хотя и вызовет бурную реакцию начальства. Придется нести груз совести, если за решетку отправлен человек, против которого собрано вдоволь улик, но который, возможно, не является убийцей. Однако совсем уж невинную овечку Фелпс в тюрьму не уцепит: когда нужно определяться между двумя подозреваемыми, обоим, как правило, нельзя назвать добропорядочными гражданами; в случае неудачного выбора (видно по рейтингу в конце главы) лучше всё-таки переиграть сцену заново.

Отдохнуть между эпизодами допросов, переключиться на другой лад помогают равномерно разбросанные по сюжету экшн-сценки со стрельбой, пешим и автомобильным преследованием подозреваемых, несколько стелс-эпизодов со скрытой слежкой. Не сказать, чтобы управление в бою было очень удобным – оно терпимое; виртуальная камера работает удовлетворительно, интеллект врагов сведен к бесконечному повтору связки действий «выглянуть из укрытия, пальнуть и спрятаться», погони скриптовые (то есть настичь оппонента удастся только в заранее определенных точках), а напарники, может быть, слишком часто застревают в узких коридорах, – но все эти обстоятельства едва ли раздражают. Приоритеты разработчиков понятны, при наличии такой увлекательной детективной части совсем, честно говоря, не тянет предъявлять претензии по поводу незамысловатых сцен действия. Они есть, они функциональны, почти не напрягают и в целом мало уступают экшн-составляющей GTA IV. Шальная камера и недоделанное управление The Getaway остались в прошлом, и ладно.

Пройтись хочется вот по чему. В большинстве отделов Фелпсу везет – ему попадаются на редкость живые, харизматичные напарники: не-такой-уж-лодырь Бековски из транспортного, тертый калач Финбар Гэллоуэй в убийном, фронт и прошельга Рой Эрл из отдела нравов, расследующий поджоги «человек-учреждение» Хершел Биггс. Замечательно сыгран начальник отдела убийств Джеймс Донелли (артист Эндрю Конолли). На фоне выпуклых характеров персонаж самого Фелпса смотрится до обидного блекло. Даже учитывая флэшбеки с событиями японской кампании, о Фелпсе мало что известно, ему сложно соперничать –



Вверху: Блокнот – не менее важное, чем пулемет. Не хватает только «лейки».

Слева: Единственное, что известно о досуге Фелпса: он не пропускает выступлений Эльзы Лихтманн в ночном клубе The Blue Room.

ЗА МАЛЫМ ИСКЛЮЧЕНИЕМ ДРАМАТУРГИЯ ВЫСТРОЕНА БЕЗУПРЕЧНО – ЭТО ИМЕННО ЧТО ПОЛНОЦЕННЫЙ ТЕЛЕСЕРИАЛ, УПАКОВАННЫЙ В ИГРОВУЮ ОБЛОЖКУ.

Rockstar Pass

DLC для L.A. Noire продается в магазинах PlayStation Store и Xbox Live как по отдельности, так и в наборе Rockstar Pass, куда на момент подготовки этого текста входят два дополнительных дела (The Naked City, где Фелпс расследует самоубийство модели, и скучноватое дело об авторэкетирах A Slip of the Tongue), два бонусных костюма (Broderick улучшает характеристики в рукопашном бою, Sharpshooter повышает меткость при стрельбе) и задание The Badge Pursuit Challenge, в рамках которого на городских просторах надо разыскать 20 полицейских блях. Награда за поиски – костюм The Button Man, увеличивающий число патронов. В течение лета в набор добавят еще два дела: Nicholson Electroplating (о поджоге, в продаже с 21 июня) и Reefer Madness (про поставки марихуаны, с 12 июля). В американскую розничную версию игры для PS3 еще входит дело The Consul's Car (об угоне дипломатического лимузина) – информации о том, войдет ли оно в набор DLC, пока нет.





слишком велика дистанция. Ну да, амбициозный, смелый, рассудительный. Не циник. Но какой он вне службы? Неизвестно. Отдыхает ли с коллегами в баре? Есть ли у него хобби? Нет ответа. Носит обручальное кольцо, но жена и дети за всю игру мелькают всего дважды, в коротких вставках, и когда Фелпс ставит под вопрос будущее своей семьи (очень важная – переломная, по задумке авторов, сцена), должным образом прочувствовать ситуацию не удастся: для игрока они остаются совершенно чужими людьми. Примерно то же с роковой ошибкой, допущенной на войне – вплоть до самого финала невозможно определить, насколько сильно героя гложет сделанный на Окинаве выбор. Развязка позволяет взглянуть на Фелпса под новым углом, и не вполне ясно, что мешало вести аудиторию к этому знанию постепенно, не лишая ее эмоционального контакта с таким трагическим, если говорить прямо, персонажем.

За этим исключением игровая драматургия выстроена безупречно – это именно что полноценный телесериал, упакованный в игровую обложку.

Остановившись на технических аспектах подробно, видимо, не стоит: там всё в полном порядке. Игру делали пять лет, визуальная сторона с любовью отполирована, Лос-Анджелес 1947 года скрупулезно воссоздан по аэрофотоснимкам, глюков графики минимум, все трейлеры смонтированы из геймплейного видео, в них ничего не приукрашено. Единственно, глаз замечает, что лица персонажей анимированы лучше, чем тела, – в дальнейшем продюсер Макнамара планирует использовать Motion Scan для захвата вообще всех движений героев. В версии для PS3 используется незначительно улучшающая картинку технология освещения SSAO, других отличий от Xbox-варианта (3 DVD) не чувствуется.

L.A. Noire – еще один триумф Rockstar, блестящий дебют Team Bondi. Насыщенный, атмосферный проект высокого класса, чьи недостатки теряют вес на фоне уникальных достоинств. Прорывная технология анимации лиц позволяет игре если не претендовать на

лидерство в жанре детективного квеста, то, по крайней мере, переоткрыть этот жанр с новой стороны, стать следующей вехой его эволюции – более-менее тем же, чем прошлогодняя Heavy Rain стала для жанра «интерактивного кино». Интересно, как Rockstar распорядится наработкой в дальнейшем. Брендан Макнамара уверен, что создание продолжения, коли нужна в нём возникнет, точно займет меньше пяти лет.

ОЦЕНКА 9.0

Вверху: Машина с военной базы (со звездой) не секретная, хотя, чтобы ее обнаружить, придется по юго-восточным окрестностям города.

Секрет укладки

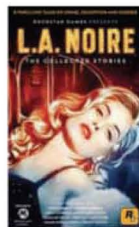
Примечательно, что у всех живых женщин в игре (с мужчинами и так всё ясно) волосы собраны в клубки, зачесаны назад или старательно уложены: на фоне выдающейся анимации лиц растрепанные волосы воспринимались бы как жесткие парики, чувствовался бы подвох – нынешние технологии все-таки недостаточно хороши для обмана зрения.



С ПРЕДЫДУЩЕЙ ИГРОЙ БРЕНДАНА МАКНАМАРЫ, THE GETAWAY, L.A. NOIRE РОДНЯТ ПОТРАЧЕННЫЙ С УМОМ ГРОМАДНЫЙ БЮДЖЕТ И КИНЕМАТОГРАФИЧНОСТЬ.

L.A. Noire: The Collected Stories

Одновременно с выпуском игры Rockstar и издательский дом Mulholland Books представили в Сети сборник из восьми рассказов, написанных по мотивам L.A. Noire американскими литераторами. До 12 июня скачать его в магазинах электронных книг Amazon, iTunes и Barnes & Noble можно было бесплатно, сейчас файл с антологией стоит 99 центов.



Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ L.A. NOIRE ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

**Александр
Устинов**



СТАТУС:

Римейк
самого себя

ПРЕДПОЧЕНИЯ:

Blade Runner, RDR,
inFamous, Mafia II

Не очень люблю open-world и sandbox игры за то, что очень сильно отвлекают от повествования. Однако получал удовольствие от Red Dead Redemption, inFamous и Mafia II. Детективные приключения люблю, но считаю, что лучше Bladerunner уже ничего не сделаю.

Геймплей

Почти все дела в L.A. Noire проходят по одинаковой схеме: ищем улики, допрашиваем подозреваемых, гонимся за кем-то, по праздникам стреляем. Лишь изредка игра подкидывает что-то из ряда вон. При длительных заходах такая схема кажется венцом однообразия, но в целом геймплей вызывает восторг.

Графика

Торжество психоделики – угловатые буратуны с гиперреалистичными лицами. Сначала вызывает недоумение – потом осознание, что после LA Noire на деревянную миимику из других игр без слез уже не взглянешь. Жаль только, что внимание к мелочам соседствует с издержками уже устаревшего движка.

Общее впечатление

Глоток свежего воздуха на заводе по производству однотипных игр. Выстрел здесь – последняя мера. Многие не пройдут, многие не поймут. Но при этом L.A. Noire открыта для всех смельчаков, которые решатся ее проходить – проведет за ручку и подстроится под любого, благодаря системе «пропусков».

**Евгений
Закиров**



СТАТУС:

Рецензент

ПРЕДПОЧЕНИЯ:

L.A. Noire, Red Dead
Redemption

Игры от Rockstar Games – это всегда что-то особенное. То, как люди работают с сеттингом, атмосферой, диалогами, как на своих плечах поднимают жанр – все это вызывает восхищение. Лучшее подтверждение этих слов – Red Dead Redemption и L.A. Noire.

Геймплей

На мой взгляд, важно сразу понять: это не игра про расследования убийств, но история полицейского, города и времени. Хотя поиски улик, допросы и все остальное здесь проработаны блестяще, после прохождения вспоминаешь в первую очередь улицы Лос-Анджелеса и множество ярких деталей.

Графика

Лицевая анимация выше всяких похвал. В то же время, персонажи «резинчатые», головы существуют отдельно, глаза будто бы никуда не смотрят, движения часто неестественные. Но к этому привыкаешь. А вот к тому, что версии для Xbox 360 и PS3 заметно различаются внешне, привыкнуть сложно.

Общее впечатление

Титанический труд. L.A. Noire нельзя прочитать как открытую книгу. Город, люди, реалии того времени надо изучать, как надо изучать каждую деталь, что подбрасывает игра, – только тогда пазл сложится воедино. Совет: скачайте DLC и проходите уже с «дополнительными» делами – они многое расскажут о Фэлпсе.

**Юрий «Voron»
Левандовский**



СТАТУС:

Оператор
«Звезды Смерти»

ПРЕДПОЧЕНИЯ:

Bladerunner,
Heavy Rain

Очень люблю сюжетно ориентированные игры, когда они не про бандюков и супергероев. На всю жизнь запомнил гениальнейший квест Bladerunner и давно жду, когда хоть кто-то переведет его в 3D. Пока что с удовольствием прошел Heavy Rain и наконец-то дождался LA Noire.

Геймплей

Сочетание настоящего видеоквеста с кучей диалогов, поиском улик, составлением данных, мини-играми с GTA-элементами. Благо, что погоня, перестрелки и разбежки в игре значительно меньше, чем диалогов. Поэтому кривая система укрытий и топорное управление не мешают наслаждаться игрой.

Графика

На эти лица можно смотреть бесконечно, это самые эмоциональные персонажи игр со времен девяностых, когда герои видеоквестов были настоящими актерами. Ах да, еще здесь есть не слишком красивый город, странное освещение и не больно шикарные текстуры. Но вы лучше посмотрите на эти лица!

Общее впечатление

L.A. Noire – это не игра, это настоящий телесериал, в котором принимаешь непосредственное участие. Каждая серия всегда должна прийти к своему прописанному концу, но вы вольны менять то, как будут вести себя персонажи. Да, повторения Bladerunner'а мы снова не получили, но, может быть, оно и к лучшему.

**Наталья
Одинцова**



СТАТУС:

Демонический
редактор

ПРЕДПОЧЕНИЯ:

Phoenix Wright: Ace
Attorney, Ghost Trick

Ух, ну и приходилось же иногда помучаться, угадывая логику сценаристов в «Фениксе Райте». Ни за что не поверю, что легко догадаться по крохотной картинке, для какой руки предназначалась та бейсбольная перчатка! Как бы то ни было, детективные квесты я очень люблю.

Геймплей

Собираем улики, допрашиваем подозреваемых и все равно отправляем под суд невиновных, даже если дело явно шито белыми нитками. Отличный шанс почувствовать себя инспектором Лестрейдом! Автопромотка погонь после пары неудачных попыток – настоящее спасение, да-ёт сосредоточиться на квесте.

Графика

Очень милые мелкие штрихи, вроде названий дел, которые пишут так, будто речь идет о титрах старых кинофильмов. Не самые красивые декорации, но все-таки это open-world. Больше всего люблю смотреть, как по-разному собеседники елозят глазами, когда пытаются утаить информацию.

Общее впечатление

L.A. Noire – о том, как тяжела доля полицейского, а не о том, что убийца – дворецкий. Копом быть и впрямь трудно: ты думаешь, что сейчас тебе подбросят супердопрос, а все заканчивается очередной погоней. Зато можно сполна насладиться духом эпохи и прожить детективный сериал.

9.5

9.5

9.0

8.5



6 номеров 564 руб.
13 номеров 1105 руб.



6 номеров 785 руб.
12 номеров 1420 руб.



6 номеров 1110 руб.
12 номеров 2016 руб.



6 номеров 810 руб.
12 номеров 1470 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2200 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2310 руб.



6 номеров 900 руб.
12 номеров 1720 руб.



6 номеров 1300 руб.
12 номеров 2300 руб.

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999



6 номеров 1130 руб.
12 номеров 2060 руб.



6 номеров 890 руб.
12 номеров 1630 руб.



6 номеров 630 руб.
12 номеров 1130 руб.



6 номеров 765 руб.
12 номеров 1380 руб.



6 номеров 960 руб.
12 номеров 1740 руб.



6 номеров 1300 руб.
12 номеров 2300 руб.



3 номера 630 руб.
6 номеров 1140 руб.



6 номеров 1260 руб.
12 номеров 2200 руб.



6 номеров 2205 руб.
12 номеров 3890 руб.



6 номеров 2150 руб.
12 номеров 3930 руб.



6 номеров 2178 руб.
12 номеров 3960 руб.

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Редкая разновидность Красных Божек: прежде чем взорваться, им нужно немножко погореть.



Святослав Торик

Red Faction: Armageddon

Уподобившиеся богам Volition inc позволяют себе экспериментировать с жанрами и при этом – вот наглость! – собирать хорошую кассу. Избавились от линейности Red Faction, покрутили туда-сюда, р-раз – и вернулись назад, в подвалы с коридорами. Не забыв прихватить полюбившуюся кувалду и тысячи разрушаемых объектов.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PS3, Xbox360
Жанр:
action.shooter.sci-fi
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель/
дистрибутор:
«Бука»
Разработчик:
Volition
Обозреваемая
версия:
PC
Мультиплеер:
co-op, local/online
Страна
происхождения:
США

Краткое содержание предыдущих серий: где-то в недалеком будущем крупная корпорация Ultor основала на Марсе добычу неких полезных ископаемых. Условия работы адские – похуже, чем в кинофильме «Вспомнить все», только с воздухом все более или менее хорошо. В какой-то момент шахтеры бастуют, топ-менеджмент корпорации сбегает, правительство голубой планеты присылает на красную своих ставленников,

поддерживаемых объединенными силами Земли. Через пятьдесят лет выясняется, что новое руководство ничем не лучше старого, и объявляется новая революция, возглавляет которую Алек Мейсон. Еще через шестьдесят лет его внук Дариус Мейсон получает отличный шанс доказать, что он вовсе не желал смерти всему человечеству, выпуская на свободу истинных жителей Марса – неразумных уродливых тварей. Так получилось, что глоток кислорода, выданный в предыдущей серии Red

Faction, закончился тем, что сотрудникам марсианской инфраструктуры пришлось вернуться в глубины шахт, поскольку жить на поверхности стало практически невозможно. Только дышать, да и то чуть-чуть. В полостях красной планеты пробили массу туннелей и начали не столько жить, сколько выживать. Соблазнительные параллели с «Метро 2033», к сожалению, остались в стороне, лишь мельком всплыв в сопутствующем кинофильме Red Faction: Origins. Там, например, будущий отец

Легким движением руки обломки превращаются... превращаются... превращаются... впрочем, превратиться они могут только в то, чем были раньше.



Уже
в продаже



Дариус расплачивался на базаре автоматными патронами; в RF: Armageddon товарно-валютные отношения с другими людьми вообще не предусмотрены.

Зато предусмотрены конфликты – ну, этим раса людей уже давно не удивляет. В первых же миссиях Дариус поддается на удочку старого врага семьи дважды (правда, разделяют эти уровни аж десять лет), зарабатывает дурную репутацию в родном поселении, кое-как улаживает конфликт с альтернативными людьми по прозвищу «Мародеры» (бывшие ученые Ultor, в период первой революции сбежавшие на просторы Марса и заметно изменившиеся за эти сто лет) и открывает сезон охоты на культистов (еще более альтернативные люди). На этом фоне весьма обособленно стоят монстры, вроде как исконные жители Марса, которых случайно пробудил Дариус, но на самом деле...

Вообще, сразу хочется отметить: попытки отдельных критиков прописать RF:A в родственники к Dead Space не имеют никаких оснований. Кроме фигуры, занимающей четверть экрана, и не шибко страшных монстров у этих игр нет ничего общего. В отличие от дедушки, Дариус Мейсон предпочитает держаться во всех смыслах левее, но его хозяину по эту сторону экрана такая услуга ничуть не помогает: слишком уж он крупный сам по себе, этот ваш внук революционера. Преступный захват мониторного пространства компенсируется низкой сопротивляемостью компьютерных болванчиков – если уж на третьей сложности из 4 я умудрился довести Мейсона до смерти от марсианских лап всего раза два-три, то что же творится на двух предыдущих?

Скорее всего, это как-то связано с большим количеством разнообразного оружия, которым учиняется расправа над монстрами. В отличие от третьей Saint's Row, где можно избивать голеников огромным фиолетовым дилдо, в RF:A все довольно строго, но ничуть не скучнее. Помимо стандартного набора пулевых, лучевых и разрывных стволов есть уже упомянутый выше молот – символ всех революций – и успешно подменяющий его Magnet Gun. Суть «магнитного ружья» очень проста: первый выстрел маркирует цель, второй – якорь, к которому эта цель в ту же секунду и полетит. Управление даже проще, чем в Just Cause 2, а результат – выше всяких похвал. Какую-нибудь сваю наспех сколоченного из фанеры и

Уж не знаю почему, но при всей своей иллюминации недавно покинутый поселок выглядит очень уж ненатурально. Впрочем, сейчас выскочат монстры, и будет уже не до того.



Слева: Баланс кое-как выравняется системой ограничения апгрейдов: пока не пройдешь игру до определенного места, доступ к новым улучшениям не получишь.

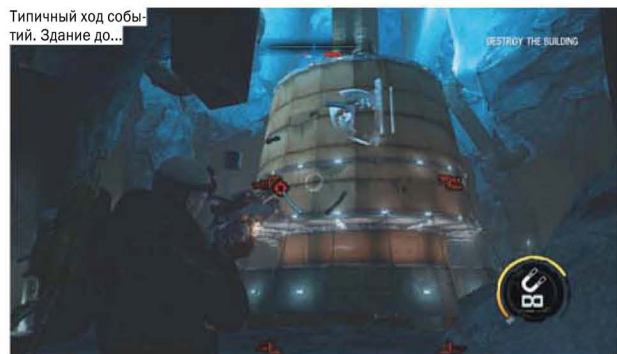
труб домика можно примагнитить к его же печной трубе. Двое нареченных тут же начнут стремиться друг к другу, разваливая все на своем пути. Очень, очень практичная штука.

Практичнее нее разве что ремонтный модуль, да и то по необходимости. Созидание – суть обратный от разрушения процесс, причем абсолютно бесплатный. Геймдизайнеры, сделавшие и то, и другое доступным всегда и везде (а не только в мультиплеере, как в RF: Guerrilla), сделали игру непроходимой без конструктора: порушив сюжетобразующую лестницу, геймер обязан возвести ее обратно. Возникает резонный вопрос: а что же тогда творилось в трех предыдущих частях? Ответ: там никто не позволял разрушать сюжетобразующие лестницы, но зато не было и возможности спроводить марсианина в пропасть, в буквальном смысле вышиб у него опору из-под лап.

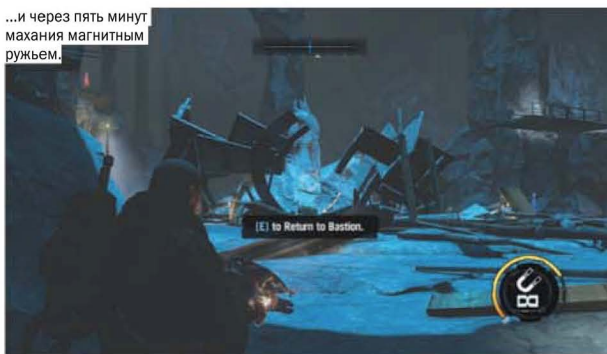
Реализация процессов конструкции и деконструкции лежит на плечах сразу двух движков. Фирменный GeoMod 2.5, как типичный красный старатель, способен слепо, но мощно дробить заранее обозначенные предметы интерьера и экстерьера на большие куски. Помогает ему в этом физический движок Havok. Физический движок Havok умеет много гитик, но концентрируется исключительно на способности каждого выломанного куска уйти в пике и раствориться в воздухе через пару секунд после приземления. В общем, словно и не было этих десяти лет. Зато не слишком ресурсоемко и не захлмляет игровое пространство.

Увы, на монстров правило научно верной расчлененки не распространяется. Зато их можно разорвать на мелкие кусочки, пошвырять по округе магнитным ружьем, расстрелять, утопить в лаве, отправить в портативную

Типичный ход событий. Здание до...



...и через пять минут махания магнитным ружьем.



Как выяснилось, Дариус умеет пилотировать много разных аппаратов. Вот, например, шагоход с самонаводящимися молниями.



В движении эта мордочка еще более симпатична!



Визу: Периодически Мейсону предлагается побегать в специальном костюме (не нано-), с помощью которого и без того простой экшн превращается в аркаду с режимом бога.

черную дыру (да!), сжечь и похоронить под обломками. Отдельные спецэффекты, сопровождающие эти действия, любезно предоставлены программным комплексом DirectX 11: удачное дополнение к празднику деструктивности, пронизывающему всю игру. И хотя из-за линейности игры респавы не предусмотрены, количества коренных марсиан хватает, чтобы насытиться всеми способами их уничтожения.

Загадочный девайс под названием «нанокунница», доставшийся Мейсону по наследству боевого дедушки, помимо ремонтных работ обладает еще парочкой полезных функций. Например, он может внезапно выбросить приличное количество энергии вокруг Дариуса, подбрасывающее врагов в воздух и удерживающее их там некоторое время... да, в точности как в Bulletstorm. И, разумеется, there is an achievement for that. Другой приемчик – сфера непроницаемости, которая не только поглощает пули, но и калечит неосторожно забежавших в нее монстров. Эта штука не раз спасала мне



ХОТЯ ИЗ-ЗА ЛИНЕЙНОСТИ ИГРЫ РЕСПАВНЫ НЕ ПРЕДУСМОТРЕНЫ, КОЛИЧЕСТВА КОРЕННЫХ МАРСИАН ХВАТАЕТ, ЧТОБЫ НАСЫТИТЬСЯ ВСЕМИ СПОСОБАМИ ИХ УНИЧТОЖЕНИЯ.

Аудиодневники раскрывают целый мир любопытных деталей, включающих, например, историю происхождения марсиан.



жизнь, и я даже подозреваю, что это именно она ломает игровой баланс, облегчая RF: Armageddon до предела.

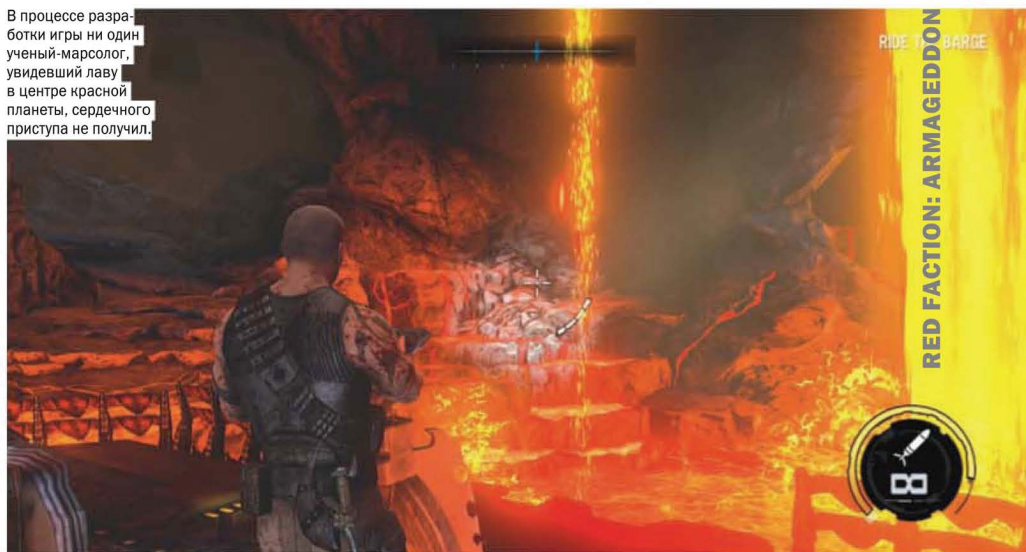
А может, это виновата не сфера непроницаемости, а элементы прокачки, без которых нынче даже плевую аркаду не выпускают. По результатам обыска секретных уголков, разрушения всего, что плохо закреплено, и уничтожения монстров Мейсон собирает металлолом, на который при случае прикупает апгрейды для себя и своего вооружения. Да, это уже было в Guerrilla, и здесь эта механика точно так же уместна и полезна для общей мотивации прохождения.

Отдельно хочется сказать про видеоролики, сопровождающие фактически каждый уровень игры. Они крутые настолько, что, по моему, Blizzard Entertainment должно срочно разорвать контракт со своими китайскими партнерами (или кто им там для StarCraft 2 моделировал и анимировал видеовставки) и любыми способами договариваться с теми славными ребятами, что делали CGI для «Армагеддона». В этих коротких зарисовках я встретил лучшую анимацию, включая мимику лица, которая только достижима при нынешних технологиях. Ну или как минимум на том же уровне, что и продукция Square Enix.

Нельзя сказать, что игра создана исключительно для фанатов вселенной Red Faction (как это получилось со второй частью). Она простая, веселая и беззаботная, особенно когда дело касается разрушений и расчлененки. Под бодрящий саундтрек забеги из точки А в точку Б с параллельным поиском скрытых бонусов и разрушением всего, что может принести хоть капелюк металлолома, разбавляются простенькими сражениями с боссами и качественными видеороликами. В общем, хороший, годный Армагеддон получился.

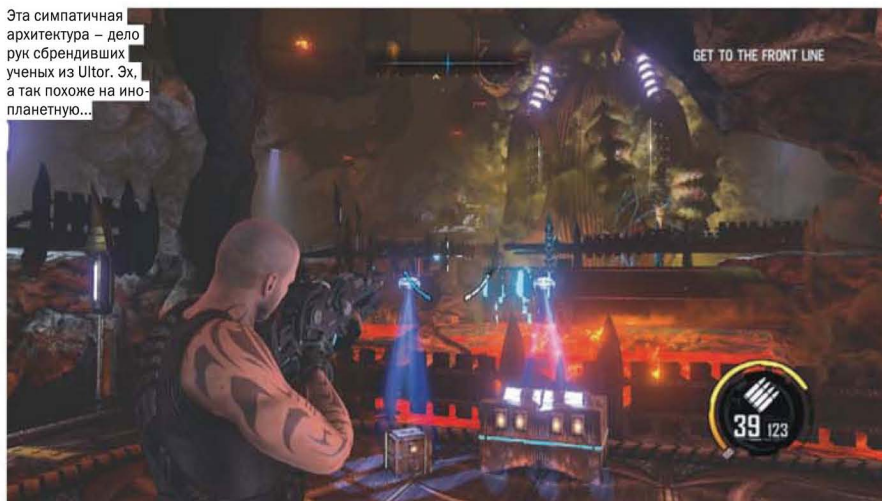
ОЦЕНКА 7.5

В процессе разработки игры ни один ученый-марсолог, увидевший лаву в центре красной планеты, сердечного приступа не получил.



В ЭТИХ КОРОТКИХ ЗАРИСОВКАХ Я ВСТРЕТИЛ ЛУЧШУЮ АНИМАЦИЮ, ВКЛЮЧАЯ МИМИКУ ЛИЦА, КОТОРАЯ ТОЛЬКО ДОСТИЖИМА ПРИ НЫНЕШНИХ ТЕХНОЛОГИЯХ.

Эта симпатичная архитектура — дело рук собравшихся ученых из Ultor. Эх, а так похоже на инопланетную...



КНИЖНАЯ ПРЕМИЯ РУНЕТА 2011

■ Художественная литература ■ Nonfiction ■ Бизнескнига ■ Детская литература

WWW.OZON.RU/PREMIA

Голосуй, если ты читаешь
1.07.2011 - 20.08.2011

Контакты: www.ozon.ru,
premia@ozon.ru

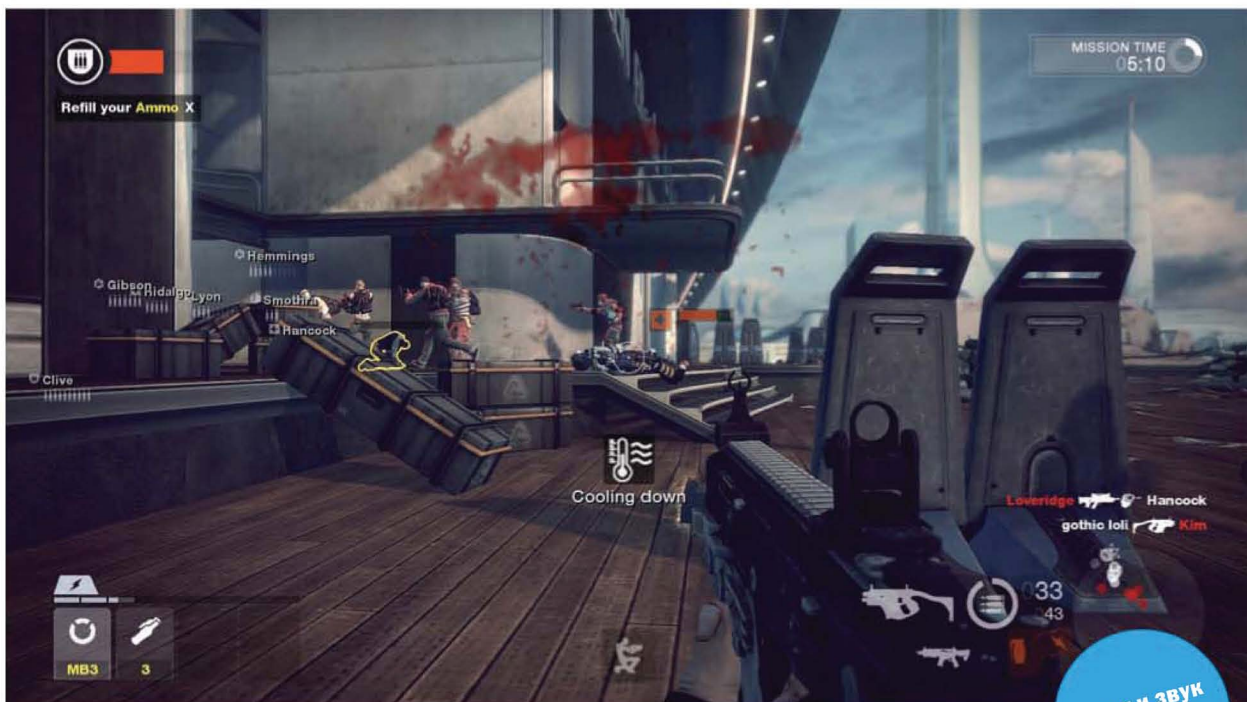
Награждение лауреатов на ММКВЯ-2011
8.09.2011

OZON.RU

PC

PS3

XBOX 360



Brink



Евгений
Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Xbox 360,
PlayStation 3
Жанр:
shooter, first-person,
sci-fi
Зарубежный издатель:
Bethesda Softworks
Российский
дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Splash Damage
Обозреваемая
версия:
PC
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based,
online
Страна
происхождения:
Великобритания

Уже
в продаже

В Brink должна привлекать к себе внимание с первого взгляда, но отнюдь не из-за графического движка id Tech 4 последней версии. Здесь все как-то не так, как ожидаешь увидеть. Когда говорят о многопользовательском шутере от первого лица, почему-то сразу представляешь себе оперативников в бронежилетах и с автоматами, которые ведут перестрелки в узких коридорах или сидят за углом, ожидая, когда противник отреагирует и ему можно будет пустить пулю в затылок.

Удобное меню позволяет прямо у терминалов менять специализацию персонажа. А также быстро переключаться между активными заданиями.

Оперативники-то есть, но выглядят они, скажем так, необычно: вытянутые лица, бегающие глазки. В Brink все производит странное впечатление, начиная с персонажей этой «истории» и заканчивая миром вокруг. Сложность заключается в том, что «уникальная стилистика» отвлекает. Да, отчасти это напоминает Mirror's Edge (предпочтение синим, белым и красным цветам, а еще система перемещения S.M.A.R.T. – тот же паркур), но это сравнение продержится недолго – виной тому окажется все то же карикатурное изображение

всех действующих лиц. Кому-то придется по вкусу, кто-то не поймет зачем нужно было что-то менять. Так или иначе, визуальная составляющая заставляет слишком много размышлять о том, о чем в шутерах вообще не хочется задумываться. Нравится или нет? Ок, допустим, я в восторге. Какие дальше будут сюрпризы?

А новые удивительные открытия не заставят себя ждать. Это ориентированный на мультиплеер шутер, который встречает игроков многообещающим вступительным роликом и почему-то с

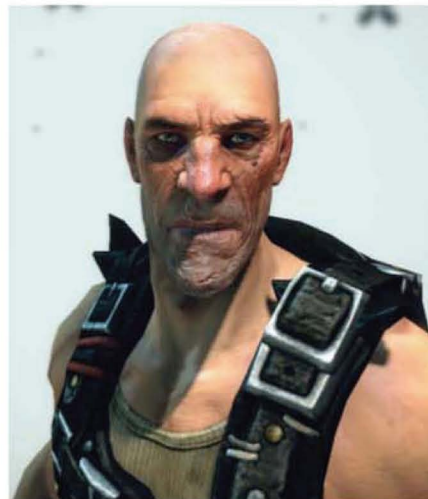


первых кадров просит определиться, на чьей стороне конфликта воевать (есть условные добряки и вроде как радикалы). При этом и тех, и других персонажей можно создавать сколько угодно и все они будут доступны в общем меню. И не совсем понятно, зачем акцентировать внимание на сюжете, если его здесь нет? То есть, формально, он присутствует. Один из трех режимов игры называется кампанией; там собраны разные типы миссий — шаблонные задачи, которые каждый уже миллион раз видел в любом другом представителе жанра. Перед началом показывают невразумительный ролик с обсуждением не пойми чего, сразу после — выпускают на карту с постоянно воскрешающимися противниками (впрочем, это легко объяснить). Игроку позволено самому решать, какую роль сыграть в этом представлении, хотя в одиночном режиме выбор всегда очевиден — роль бойца с крутой пушкой. Все остальное лишено смысла. Боты-медики будут воскрешать, боты-инженеры устанавливать взрывчатки, боты-хакеры взламывать системы защиты и воровать данные. Боты, боты, боты. Кампания становится ощутимо интереснее, если проходить ее вместе с друзьями. Игра заточена под со-ор, да только главной проблемы это не решает — сюжета как не было, так и будет.

Удовольствие от таких перестрелок сомнительное. В то же время, игра прощает тех, у кого нет стабильного подключения к Интернету — люди так же могут проходить миссии и испытания, получать опыт, повышать уровень персонажа, открывать новую одежду и умения, получать бонусное оружие. Но лучше бы у всего этого была хоть какая-нибудь мотивация. Потому что без красивой истории Brink выглядит как не самый выдающийся шутер с необычным дизайном и тупыми, как пробки, ботами. Конечно, в таком свете онлайн выглядит куда как более интригующе, но и тот же режим совместного прохождения смотрелся бы лучше, будь здесь хотя бы смешные диалоги. В конце концов, игра, где онлайн занимает главенствующее положение, мы знаем достаточно. Как и примеров того, как можно запороть все одним волевым решением. В этом смысле Brink отдаленно напоминает All-Points Bulletin: задумка в чем-то прекрасная, но реализация посредственная, и отклика публики добиться не удалось. Ведь всегда проще обругать, чем разобраться.

Но что конкретно мешает расслабиться и получать удовольствие? Если только сюжетная составляющая, то предъявлять такие претензии многопользовательской игре — это какое-то кощунство. К несчастью, не только история оставляет неприятный осадок. Мелкие и крупные технические недочеты со временем будто превращаются в огромный ком, и чем «старше» становится подконтрольный персонаж, тем больше спорных моментов вылезает наружу. Превосходная система кастомизации бойцов — это хорошо, но общая палитра и анимация персонажей, неважно как одетых и вооруженных, не позволяет во-

МЕЛКИЕ И КРУПНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ НЕДОЧЕТЫ СО ВРЕМЕНЕМ БУДТО ПРЕВРАЩАЮТСЯ В ОГРОМНЫЙ КОМ, И ЧЕМ «СТАРШЕ» СТАНОВИТСЯ ПОДКОНТРОЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ, ТЕМ БОЛЬШЕ СПОРНЫХ МОМЕНТОВ ВЫЛЕЗАЕТ НАРУЖУ.



Дополнения

Сразу после релиза Brink столкнулся со многими техническими трудностями, часть которых (проблема матчмейкинга в версии для Xbox 360, например), впрочем, удалось решить довольно быстро посредством патча. Помимо регулярных заплаток, разработчики обещают и бесплатные дополнения, содержащие новые карты (набор уже имеющихся, скажем так, не блещет разнообразием, так что это правильный шаг), оружие и разную одежду. Первое DLC выйдет уже в июне. Остальные, будем надеяться, не заставят себя ждать. С другой стороны, прохладная реакция игроков внушает некоторые опасения. А вдруг передумают?

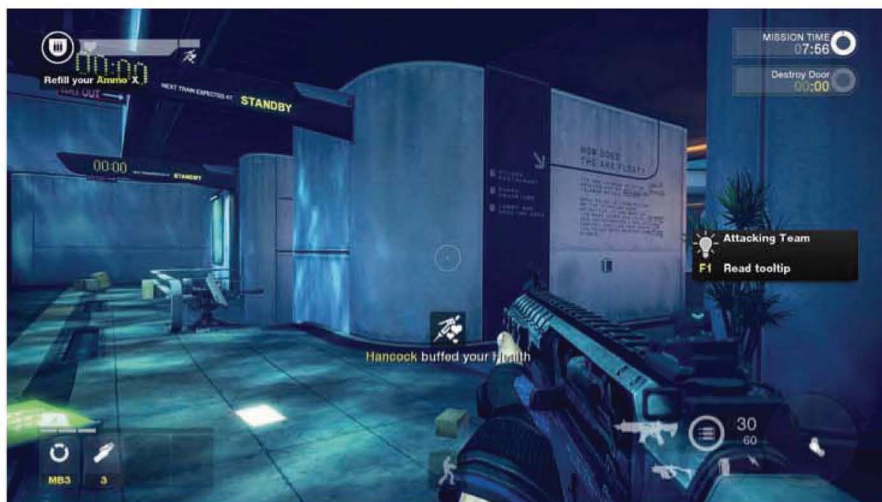
время разглядеть противников и точно отследить их перемещения. Довольно простая система классов оказалась невостребованной, потому что баланс позволяет обходиться без медиков и хакеров, а те немногие челленджи, которые заставляют играть за них, не могут похвастаться достойными наградами. Впрочем, Brink недвусмысленно намекает на то, что прокачать по максимуму придется довольно много персонажей. На это рассчитана внутриигровая экономика, ну и, положила руку на сердце, кроме этого здесь и делать нечего.

Вообще, любители многопользовательских игр освоюются быстро и вскоре достигнут определенных успехов. Но при этом Brink все равно останется загадкой: это прекрасный шутер с удивительной стилистикой, который отчего-то пренебрегает очевидными требованиями жанра. Оправданием может послужить лишь то, что это своего рода эксперимент, который, тем не менее, далеко не каждый сможет назвать удачным.

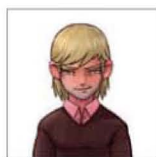
ОЦЕНКА 7.0

Вверху: Кстати, в Brink совсем нет женщин. Разработчики много раз пробовали это объяснить, но всякий раз как-то неубедительно.

Внизу: В Brink хорошо продуманы вселенная и общая завязка, атмосфера, стиль. Но сюжет самой игры оставляет равнодушным.



Одна из самых забавных мини-игр в новом Virtua Tennis. Цыплята, спайсайтесь!



Бен Хорни

» Virtua Tennis 4

Говорить, что Virtua Tennis – это самый реалистичный симулятор тенниса, значило бы слегка преувеличивать заслуги сериала. С другой стороны, это бесспорно самый разнообразный и интересный представитель редкого жанра.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PC
Жанр:
sports.traditional.tennis
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Sega AM3, Sumo Digital
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
vs, local/online
Страна происхождения:
Япония

Уже
в продаже

В Virtua Tennis есть реально существующие теннисисты – те, что у всех на слуху. Есть и легенды этого вида спорта, причем в версии для PlayStation 3 их почему-то больше. А есть и те спортсмены, которых создают сами игроки. Фактически, это два разных взгляда на то, как надо подходить к созданию игр в этом жанре. Кому хочется серьезных состязаний (в смысле, сложных, а не реалистичных, но об этом попозже), тот выбирает турнирную лестницу и продвигается по ней от лица, например, Иванович, каждый раз стараясь продемонстрировать блестя-

щую игру. Кому спорт не очень интересен, но нравится теннис сам по себе, на уровне «ракетка-мячик-бью», предлагается что-то вроде сюжетного режима с редактором персонажей. И то, и другое сработано на достойном уровне. То есть, как: мы привыкли думать, что все именно так и будет, и поэтому не сразу замечаем, что сериал «буксует» - новых идей нет.

Что в Virtua Tennis 4 предсказуемо хорошо, так это тот самый одиночный режим, в котором сначала предлагаю



Справа: Сами модели выглядят пристойно, но сходства с теннисистами далеко не всегда очевидны.

сотворить себе кумира, а потом от-правляют вместе с ним завоевывать различные награды в своеобразном бордгейме. Да, здесь действуют правила настольной игры. Можно выбирать, сколько ходов делать (зависит от того, какие билеты выпадут), хитрить и изворачиваться. Но механика при этом очень похожа на то, что мы уже видели раньше. Пока теннисист дойдет до какого-нибудь соревнования, ему предстоит много тренироваться, отдыхать, снова тренироваться, общаться с публикой, тем самым повышая свою популярность, и опять тренироваться. Собственно, так игрока и знакомят с мини-играми, уже только ради которых и стоит обратить внимание на VT. Часть из них – классические (для сериала) упражнения, вроде «разбей тарелочки», другая часть – либо новые, либо чуть-чуть доработанные старые. Скажем, в одной мини-игре придется бегать по корту и собирать куриные яйца, из которых тут же будут вылупляться птенцы и стройным рядом бегать за персонажем. Задача – довести птиц до закончиков, пока их не сожгут красные мячи. Понятно, что к настоящему теннису это не имеет никакого отношения, ну да и что с того. В конце концов, такие упражнения кажутся забавными, они хорошо продуманы и довольно разнообразны.

Если же захочется чего-нибудь более-менее похожего на большой спорт, то лучше не размениваться на достаточно продолжительный, если не сказать затянутый, «сингл» и сразу попробовать сыграть турнир. Но с одной оговоркой: продуманного симулятора не получилось. В сравнении с Top Spin 4 игра кажется более простой, плавной и непредсказуемой. Многообразием ударов сложно пользоваться, характеристики теннисистов удостоились абсурдного воплощения («быстрый бег» приравнивается к «носителю как Соник по двухмерным уровням»), ситуацию очень сложно держать под контролем. В то же время, подкупает простота освоения и тот факт, что происходящее на экране прекрасно настраивается под настроение. Можно поставить максимальную сложность и расположить камеру сверху – получится вроде как трансляция. А можно установить динамическую камеру, да еще показывать волнующий момент подачи с самого зрелищного ракурса.

К сожалению, механика не заслуживает долгого обсуждения – ее можно разобрать на части, но не так уж она сложна и многопланова, чтобы уделять ей много времени. Power Shot'ы? Ну, они красивые, конечно, но и только. Virtua Tennis 4 акцентирует внимание на новых возможностях управления, и это правильно, но не потому, что PS Move действительно способен изменить представление о виртуальном теннисе, а потому что в остальном четвертый выпуск уважаемого сериала, скажем так, топчется на месте с 2009 года. Хочется большей реалистичности, более плавной анимации, красивых моделей теннисистов, хоть какое-нибудь

Сингл теперь напоминает настольную игру. Правила новые, но суть та же.



соответствие простейшим законам физики. «Мув» лишь позволяет взглянуть на проблему – если это смущает, конечно – под другим углом. Как, впрочем, и Kinect, ведь версия для Xbox 360 также поддерживает чудо-камеру (правильно говорить, конечно, «сенсор»). На PS3 движения распознаются очень точно, хотя всегда можно схитрить: слегка потрясти контроллер из стороны в сторону, и удар засчитается в любом случае, неважно, успел или нет.

Четвертый выпуск Virtua Tennis – это скорее хороший апдейт успешной формулы. Единственным по-настоящему свежим решением здесь можно назвать лишь поддержку новых схем управления. Все остальное – это либо косметические преобразования, причем не слишком смелые, либо повторение пройденного. В этом нет ничего плохого для тех, кто хорошо знаком с сериалом; возможно, такие люди назовут реше-

ХОЧЕТСЯ БОЛЬШЕЙ РЕАЛИСТИЧНОСТИ, БОЛЕЕ ПЛАВНОЙ АНИМАЦИИ, КРАСИВЫХ МОДЕЛЕЙ ТЕННИСИСТОВ, ХОТЬ КАКОЕ-НИБУДЬ СООТВЕТСТВИЕ ПРОСТЕЙШИМ ЗАКОНАМ ФИЗИКИ.

ние не переделывать механику с нуля оправданным, а полученный результат – достойным продолжением традиций. Я же сравниваю с конкурентами и, в первую очередь, с Top Spin 4 – серьезным, реалистичным симулятором, не в меру сложным и требовательным. Правда, несмотря на все его преимущества, проводить время за Virtua Tennis 4 все равно намного интереснее.

ОЦЕНКА 7.5

Вот это удар!

В Virtua Tennis 4 предусмотрено несколько видов ударов. Это удар с верхней подкруткой (обычный), защитный удар (слайд, спасает в ситуациях, когда подконтрольный теннисист занимает неудачную позицию), свеча (направляет мяч вверх головы противника, если тот находится близко к сетке), укороченный удар, а также слэш (можно использовать, чтобы отбить высоко летящий мяч раньше, чем он коснется корта) и суперудар, очень мощный и уникальный для каждого теннисиста. Звучит сложно? На самом деле, все достаточно просто, тем более что противники, кажется, не знают и половины перечисленных ударов.



Могучий воин Люй Бу променял своего сверхскоростного коня Красного Зайца на боевую Разъяренную Панду! Вау.



Евгений
Закиров

» Dynasty Warriors 7

Седьмой выпуск Dynasty Warriors обещал перемены, которых многочисленные (не в России, впрочем) поклонники сериала ждали неприлично долго. Новые идеи Omega Force казались смелыми и спорными, но самое главное – невероятными. Поэтому вдвойне удивительно, что на этот раз разработчики слово сдержали.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action, beat-'em-up
Зарубежный издатель:
Тестом Коеи
Российский
дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Omega Force
Обозреваемая
версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op, local/online
Страна
произхождения:
Япония

Все это время ключевым нововведением DW7 считалась попытка сдвинуть границу повествования чуть-чуть вперед и представить новое царство, с другими офицерами, сражениями и целями. Империя Цзинь – это та часть «Троецарствия», до которой можно и не успеть дочитать. Это время после правления Цао Цао, когда умирают великие герои; хитрость и мудрость полководца уступают место коварным интригам, заговорам, чуть ли не мошенничеству. И, разумеется, это значительная часть книги, показать которую бегло, скомкано нельзя, а если подробно расписывать каждую главу, то можно растянуть прохождение игры на сто часов. В общем, ситуация сложная. Но в Omega Force нашлись, как выкрутиться. Сохраняя полную хронологию – то есть, историю трех царств – седьмой выпуск предлагает меньше отвлеченных рассуждений и выдуманных битв и до поры до времени четко следует описанной в книге последовательности событий. Это позволило, с одной стороны, сократить время на прохождение давно надоевшей (ну, знаете, восстание желтых повязок и прочее) истории, а с другой – создать более мрачное и серьезное настроение.

Теперь в DW ощущается расстановка. Изначально вниманию предлагается три сюжетные линии – по одну на каждое царство. Однако в отличие от предыдущих выпусков, здесь нельзя выбирать персонажей. Выбрали царство Вэй,

значит, будете сначала играть за Сяою Дуня, а следом за другими офицерами, включая самого Цао Цао. Такой подход кажется необычным, но в то же время вносит ощутимое разнообразие и позволяет игрокам легче структурировать информацию. Пробелов, белых пятен в таком случае не остается, происходящее не вызывает никаких вопросов.

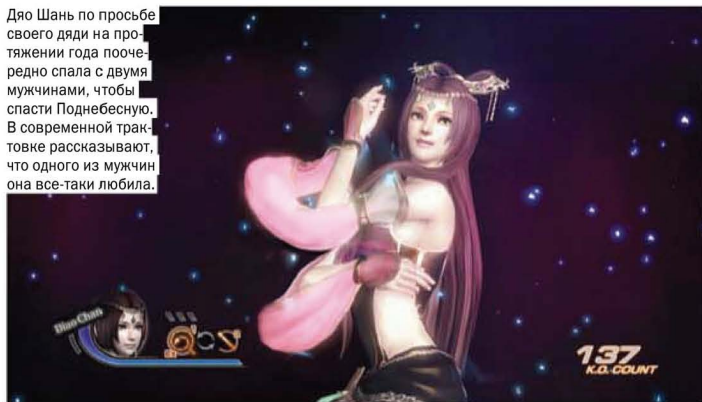
Помимо этого, каждая глава теперь имеет две фазы. Во время первой, подготовительной, игрок свободно перемещается по «базе», выбирает новое оружие, разговаривает с другими офицерами, в общем, делает все то, чем было

скучно заниматься в DW: Strikeforce. Вторая фаза – это уже битва. При этом надо заметить, что сражения стали ощутимо динамичнее, если не сказать светлее, локации просторнее, сложнее и красивее, а боевая система... изменилась, но незначительно. Зато теперь герои могут использовать какое угодно оружие; и вообще они таскают с собой по два вида, переключаться между которыми могут прямо во время нанесения очередного удара – так получается эффективное, но отнюдь не эффективное комбо.

DW7 много переворачивает с ног на голову, и это выглядит как своевремен-

DW7 МНОГО ПЕРЕВОРАЧИВАЕТ С НОГ НА ГОЛОВУ, И ЭТО ВЫГЛЯДИТ КАК СВОЕВРЕМЕННОЕ И ПРАВИЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ.

Дяо Шань по просьбе своего дяди на протяжении года поочередно спала с двумя мужчинами, чтобы спасти Поднебесную. В современной трактовке рассказывают, что одного из мужчин она все-таки любила.



Уже
в продаже



http://www.worldofwar.ru/

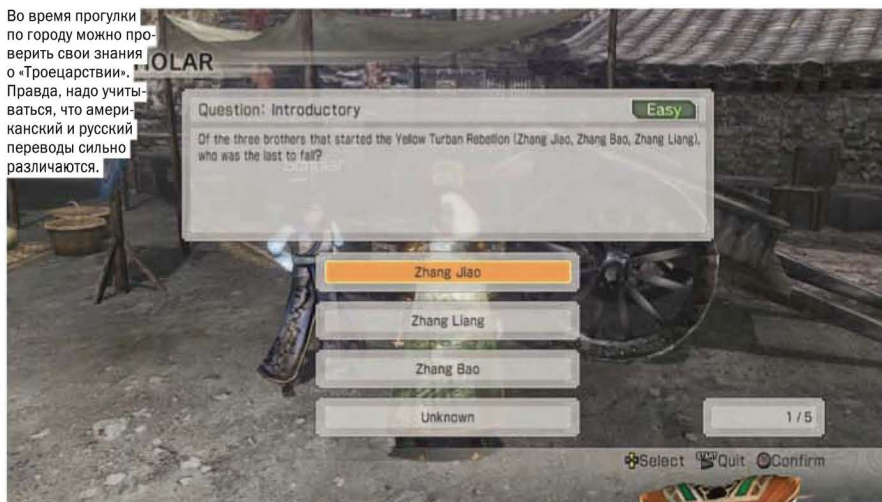
ное и правильное решение. Но самая важная просьба поклонников касалась немного другого. Известно ведь, что в DW гораздо веселее играть вдвоем. И сегодня, когда онлайн-мультиплеером уже никого не удивишь, странно видеть новые игры от Тесто Koei, в которых онлайн используется максимум для скачивания дополнительного контента, да и то бесплатного и не сказать что очень уж интересного. И хотя эту проблему тоже постарались решить, выбранные методы лишь оставляют еще больше вопросов.

Так, здесь предусмотрен дополнительный режим игры – Conquest – в котором можно принимать участие в вымышленных сражениях, свободно переключаясь между персонажами и вообще нисколько не заботясь о том, что иной раз на экране можно встретить людей, которые при жизни встретиться не могли никак. Здесь можно покупать себе ездовых животных (слонов, например), животных-телохранителей (панду), в общем, развлекаться как угодно. Перемещения по Поднебесной отдаленно напоминают какую-нибудь настольную игру, но в целом это вполне привычный игрокам Dream Mode. Проблема в том, что играть онлайн можно только в нем. То есть, прямо как в DW: Strikeforce, надо открыть меню, включить мультиплеер, закрыть меню, выбрать уровень, подождать какое-то время (матчмейкинг отвратительный), затем наконец-то приступить к выполнению задания. Естественно, поскольку прокачиваться можно и офлайн, многие пользователи играют исключительно хвастовства ради, мол, смотри какие дополнительные костюмы я открыл, какое оружие нашел и т.д. Но это как раз нормально. Плохо то, что каждый уровень – это в среднем двадцать минут экшна. Но из-за кошмарной работы серверов редко когда удается продержаться двадцать минут без дисков. Поэтому очень часто бывает так, что пройдя половину миссии, игрок вдруг вновь оказывается на карте Китая, как будто он сейчас не воевал и ничего не заработал. А виной всему дисконект – если один из игроков отключается, то все, задание провалено, условия не выполнены, катастрофа. Разумеется, проблему пробуют исправить патчами, но пока безуспешно – то здесь, то там что-нибудь обязательно работает не так, как надо.

Впрочем, я бы не назвал упомянутый недочет фатальным. Мне было интересно, прислушаются ли разработчики к просьбам поклонников, и как именно повлияют подчас радикальные изменения на облик сериала. Мне всегда нравилась история «Троецарствия», поэтому тот факт, что теперь в сценарии меньше отсебятины, не может не радовать. Правда, тут снова появились летающие маги-даосы, ну да ладно – они в книге тоже были. Каков будет следующий шаг Тесто Koei? Ответ напрашивается сам собой: либо Xtreme-дополнение, либо Empires! На этот раз, я надеюсь, со стабильно работающим онлайн.

ОЦЕНКА 8.0

Во время прогулки по городу можно проверить свои знания о «Троецарствии». Правда, надо учитывать, что американский и русский переводы сильно различаются.



Горы контента

Похоже, Тесто Koei понравилось выпускать бесплатные DLC. Теперь они даже имеют смысл! Так, каждый владелец Dynasty Warriors 7, независимо от выбранной платформы, может скачать оригинальное японское озвучение (полтора гигабайта). Все последующие DLC уже платные – дополнительные костюмы, оружие и прочие безделушки. Костюм бейсболиста? Школьницы? Офицера военно-морского флота? Борца? Все это можно скачать уже сегодня!



The Witcher 2: Assassins of Kings



Текст и звук
на русском
языке



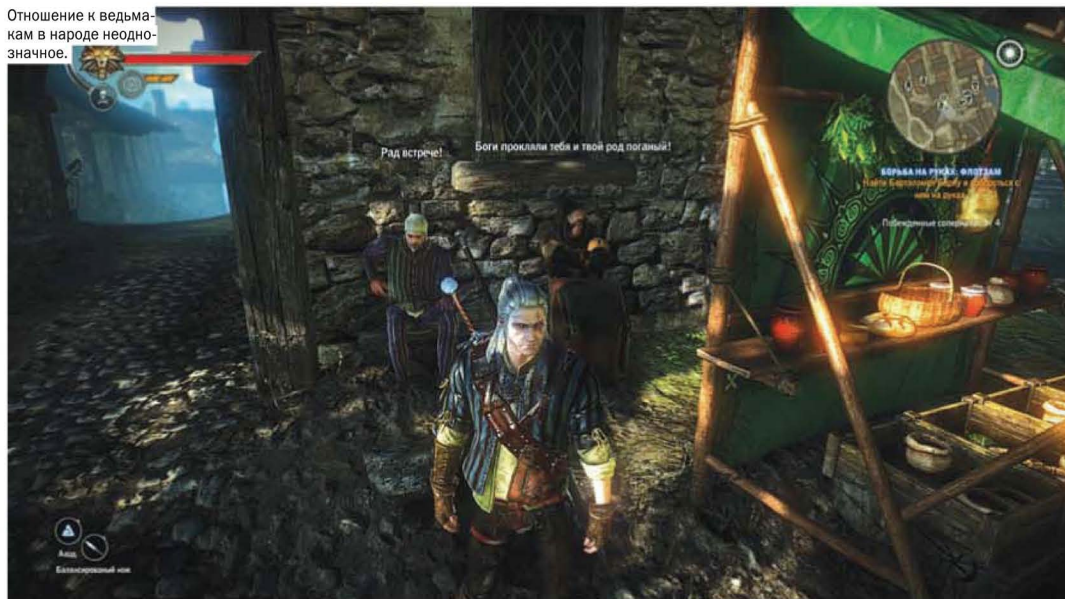


Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
role-playing, action-RPG
Зарубежный издатель:
Atari (Северная Америка)/Namco Bandai (Европа)
Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
CD Projekt RED
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Польша

Отношение к ведьмакам в народе неоднозначное.



Уже
в продаже

После каждого похода на презентацию «Ведьмака 2» (а посетил я не меньше трёх) мне казалось, что таких замечательных игр человеческому гению создать не под силу. Конспиративная теория была следующей: хитрые CD Projekt RED делают четыре хороших куска игры, а пространство между ними засевают в лучшем случае посредственностью, а в худшем — отстоем. Структура игры действительно оказалась неоднородной, но не такой, как предполагал я.

Шестое чувство подсказывает, что «Ведьмак 2» лучше «Готики 4» и «Двух миров II», но сформулировать, чем, не так-то просто. Если считать по тем пунктикам, что выносятся на заднюю обложку, приключения охотника на чудовищ Геральта как будто проигрывают историям двух безымянных деревенщин. Ни тебе езды на коне (притом что в титрах Геральт то и дело мелькает ведущим лошадку в поводу), ни плавания брасом, всего шесть заклинаний и никакого конструктора чар, позволяющего создать вокруг себя вихрь из трупов или прыгать на высоту трёхэтажного дома. Запрыгивать на препятствия Геральт вообще не может, а забираться на вершотуру или сигать вниз — только в специально отведённых местах и вне боя (сохраняться в драке, кстати, тоже нельзя). Дальнобойным оружием герой также традиционно практически

не пользуется: лук и арбалет в руки не берёт, только ножи иногда швыряет да бомбы.

Получается, что любимая стратегия «купить тыщу стрел, залезть на гору и забить глупых врагов оттуда» не работает — самая большая потенциальная дырка в балансе, таким образом, заткнута, пусть и ценой потери некоторых игровых возможностей. Точнее, потери здесь в сравнении с конкурентами: в первом-то «Ведьмаке» стрельбы тоже не было. Зато была необходимость целиться во врага курсором (наследие невервинтеровского движка) и щелкать мышкой в нужный момент для накручивания комбо. Теперь цели выбираются автоматически (честно говоря, иногда это не очень удобно, но приноровиться можно), и удары тоже комбинируются сами. Даже если вы доби́ли какого-нибудь, простите, накера и нечаянно кликнули ещё раз, Геральт раскрасивым пируз-

том подлетит к другому накеру и рубанёт ещё и его, чтобы щелчок мыши не пропал зря. Возможно, из-за того, что Геральт периодически сам решает, что делать, он иногда с запозданием слышится нажатий кнопок, но эта его медлительность, в общем, терпима и даже придаёт бою дополнительный оттенок «реалистичности» — мол, ведьмак хоть и герой, но не супергерой, и собирает не всегда молниеносно, и массой обладает ненулевой.

Вообще, неясный статус ведьмаков в обществе — то ли они нелюди, то ли люди, то ли сверхлюди — был одной из постоянных тем в книгах Сапковского, и игра то и дело даёт поводы задуматься над этим вопросом. Крутизна Геральта варьируется во времени, и лишь повторяя, как заклинание, фразу «всё-таки он всего лишь человек», можно переварить, скажем, сюжетную завязку, где герой, пардон, лагается не меньше двух раз подряд — сразу по-



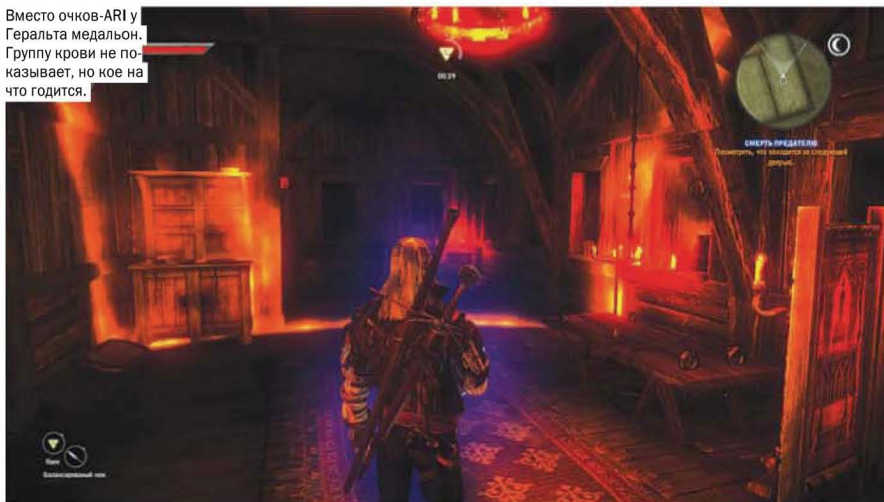
Хотя финал явно намекает на продолжение, в конце Геральт всё-таки получит ответы на многие терзающие его вопросы.

Водка ещё осталась?

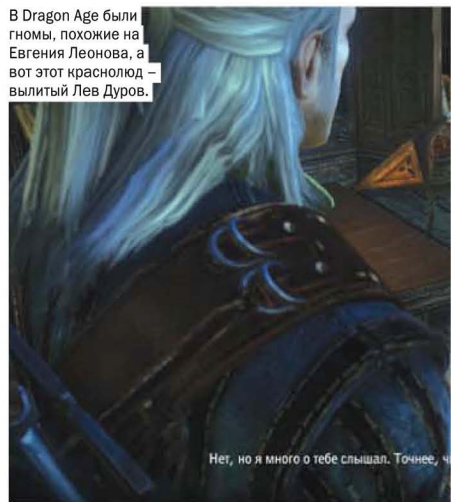
Бери патч, пока горяч!

Релизная версия вызвала у геймеров немало нареканий в связи с багами, тормозами и нестабильной работой. Однако всего через десять дней после выхода «Ведьмака 2» разработчики выпустили патч, значительно ускоривший работу игры. Кроме того, в патч была встроена бесплатное дополнительное задание «Беда с троллем», но самое главное — он снимал с файлов игры защиту, позволяя беспрепятственно копировать её. В CD Projekt RED верно рассудили, что если «кряк» к игре уже вышел, пытаться ставить DRM-палки в колёса законным пользователям — это всё равно что отправлять их в гости к пиратам.

Вместо очков-ARI у Геральта медальон. Группу крови не показывает, но кое на что годится.



В Dragon Age были гномы, похожие на Евгения Леонова, а вот этот краснолюд – вылитый Лев Дуров.

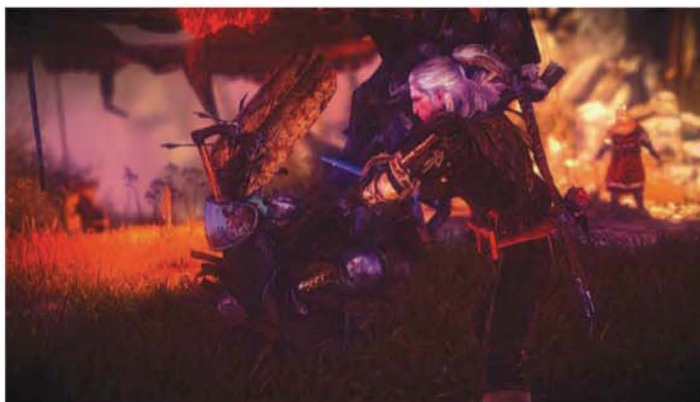


Нет, но я много о тебе слышал. Точнее, ч

сле того, как практически в одиночку захватывает замок.

Однако дальше не помогает и эта мантра. Авторы повинны в том же грехе, что и создатели Two Worlds II – они жертвуют логикой повествования, чтобы напихать в игру побольше интересного. Волюющий пример: в первой главе на тюремной барке томится помощник разбойничьего атамана, который что-то знает о убийце, разыскиваемом Геральтом. Вход на барку охраняют два неубиваемых часовых – даже если устроить в порту побоище, расправившись со всеми прочими стражниками, эти двое будут стоять стеной, никак не реагируя на происходящее. Как же попасть к важному свидетелю? Конечно же, уничтожив гигантское чудовище-кейрана, которое нам показывали на самой первой презентации (тогда оно, кажется, называлось жаг-ницей) – потому что, чёрт возьми, зря люди работали, что ли? Да и ведьмаку, опять же, по роду деятельности положено. Справедливости ради заметим, что расправа над монстром важна для сюжета в целом: кейран перекрывал проход судам, стало быть, и нам в следующую главу было не проплыть – но Геральт к этому моменту ещё не знал, что ему придётся продолжить путь на корабле. В целом первая глава напоминает расстановку роялей, которые позже победоносно выкатываются из кустов. Впрочем, если вспомнить, что игра, на самом деле, представляет собой этикие мемуары барда Лютика о его знаменитом друге, со странной последовательностью квестов смиряешься – так уж оно случилось, и мы лишь повторяем этот путь. Да и во второй главе сюжетными делами уже позволяют заниматься параллельно.

Предопределённость парадоксально соседствует здесь с большой вариативностью. Помимо альтернативных решений дополнительных заданий, игра предлагает Тяжёлый Моральный Выбор™ в конце первой главы, от которого зависит не только ЧТО будет происходить с Геральтом дальше, но и ГДЕ. В отличие от садистов из BioWare, которые обычно втыкают такие развилки сразу после какой-



нибудь трудной битвы, чтобы переиграть было сложнее, в «Ведьмаке 2» можно спокойно сохраниться и исследовать оба варианта – и многие это рекомендуют, чтобы получить более полную картину событий. Проблема только в том, что сюжетные ветки в чём-то дополняют друг друга, а в чём-то и противоречат: хотя бы в том вопросе, на чьей стороне был Геральт.

Замечу, кстати, что подача сюжета через лютиковы записи отлично стимулирует заниматься даже «неважными» делами. Армрестлинг, например, сам по себе не больно-то увлекательная

мини-игра, но когда видишь, как в журнале расписаны в красках и цветах победы Геральта над качками портового городка Флотзам, а в конце что-нибудь вроде «Ему оставалось одолеть последнего противника, грозного Бартоломея Барку», уже хочешь потягаться с этим Бартоломеом и прочесть завершение истории. И Барка – казалось бы, обычный NPC второго плана – внезапно оказывается весьма интересным персонажем: его препирательства с мамашей являют собой что-то среднее между

Режим ночного зрения, включаемый эликсиром «кошка», позволяет видеть врагов (а равно и друзей) буквально насквозь.



Слева: Знак «аард» даёт шанс, оглушив врага, убить его одним ударом.





кратким содержанием «Отцов и детей» и сценой с политически подкованным крестьянином из Monty Python and the Holy Grail; с ведьмаком он тоже говорит без особого пиетета. Вообще, можно сказать, что болтовня простых горожан и деревенщин в русской локализации удалась местами даже лучше сюжетных диалогов, в которых нас иногда довольно тяжело весело нагружают информацией о том, что, мол, в битве под Аздином участвовали войска Шишкенгарда, Мухенхольма и ещё какого-нибудь Глюкенштадта. Именно в таких фразах возникают характерные паузы, которые актёры делают перед неизвестными словами.

Прочие проблемы с разговорами уже на совести разработчиков: реплики и целые диалоги довольно часто повторяются, персонажи иногда отвечают невпопад или разговаривают во сне, а также любят посудачить о ведьмаке, когда он стоит у них прямо перед носом. Вообще, симуляция городской жизни сделана как-то половинчато: торговцы выходят на работу по расписанию, детишки хвостиком бегают за ведьмаком, задавая дурацкие вопросы, горожане даже реагируют, когда Геральт достаёт меч — кто-то в ужасе разбегается, а гномы встают в угрожающую позу. Однако порубить мирных жителей нельзя, так что чего они боятся, непонятно. Драться можно только со стражей: убил, заплатил — и свободен. Ну, или не заплатил — и умер. Про то, что на брошенный на дороге узелок с вещами никто не позарится, я уж и не говорю. Есть, конечно, специальные приманки для монстров, но какой Гаврила-геймер будет ждать в засаде накера, зарядив капкан тухлым мясом, если герой может с помощью знака «ирден» ставить волшебные ловушки, которые карман не тянут, да к тому же ещё и возобновляются? Поначалу, правда, «ирден» слабоват, как и другие знаки — зато мы получаем их все сразу (кроме одного), и можем долго, с чувством, прокачивать. Некоторые апгрейды просто увеличивают радиус действия или мощность знака, однако есть и такие, что расширяют его функциональность: так, простой «квен»

МЕДЛИТЕЛЬНОСТЬ ГЕРАЛЬТА, В ОБЩЕМ, ТЕРПИМА И ДАЖЕ ДОБАВЛЯЕТ БОЮ РЕАЛИСТИЧНОСТИ.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Ш | Ш | Ш | Ш | A | Я | Я | Я | Я | O |
| Б | Б | Б | Б | B | П | П | П | П | P |
| В | В | В | В | V | Б | Б | Б | Б | R |
| Г | Г | Г | Г | G | С | С | С | С | S |
| Д | Д | Д | Д | D | Т | Т | Т | Т | T |
| Е | Е | Е | Е | E | У | У | У | У | U |
| Ж | Ж | Ж | Ж | Z | Ф | Ф | Ф | Ф | F |
| З | З | З | З | Z | Л | Л | Л | Л | H |
| И | И | И | И | I | Ш | Ш | Ш | Ш | ST |
| Й | Й | Й | Й | J | Ч | Ч | Ч | Ч | C |
| К | К | К | К | K | Ц | Ц | Ц | Ц | Č |
| Л | Л | Л | Л | L | Ш | Ш | Ш | Ш | Š |
| М | М | М | М | M | І | І | І | І | - |
| Н | Н | Н | Н | N | А | А | А | А | Ja |
| | | | | | Д | Д | Д | Д | Ju |

Веди глаголь добро есть!

Думаю, многие из вас обратили внимание на необычные знаки, из которых состоят надписи на плакатах, объявлениях, картах и даже одежде персонажей. На самом деле разработчики использовали древнюю славянскую письменность — глаголицу — закодировав ей, правда, латинские буквы. Например, на плакатах, обещающих награду за поимку эльфийского разбойника Йорвета и уничтожение морского чудища, написано по-английски (знаками более ранней, так называемой «круглой» глаголицы): «Wanted. Thousand orems. Dead or alive preferably dead» («Разыскивается. Тысяча оренгов. Живым или мёртвым, предпочтительно мёртвым») — явная аллюзия на аналогичные объявления из вестернов. А на картинке, где чудище отгрызает руку горожанину, читаем «bacznosc potwory» — «Внимание, чудища!» по-польски, как и подсказывают субтитры (текстов на родном языке разработчиков, разумеется, больше всего). Одна из курток Геральта украшена надписью «hocus rocus» — видимо, заколдованная. У чародейки Шеалы де Тансервилль, впрочем, ещё хлеще — с головного убора свисает ленточка, буквы на которой складываются в слова «Самое мощное заклинание» — опять же на польском. Остальное вы при желании легко разберёте сами, воспользовавшись прилагаемой таблицей из «Википедии». Имейте только в виду, что «-» изображается тем же знаком, что и «v», а букву «u» (похожую на зеркальную «Щ») надо транскрибировать в «y» (игрек), и всё получится! Там даже где-то смысл жизни зашифрован...



АВТОРЫ УВАЖИТЕЛЬНО ОТНОСЯТСЯ К ИГРОКУ, ВЕРЯ, ЧТО ОН СОЧТЁТ ОГРАНИЧЕНИЯ ЧЕСТНЫМ ВЫЗОВОМ СВОИМ СПОСОБНОСТЯМ.

только защищает от урона, а улучшенный уже отражает его на врагов; улучшение же «ирдена» позволяет оставлять несколько ловушек сразу, которые к тому же будут связаны друг с другом «магическими растяжками». Приятно, что деревья развития работают по принципу «или-или»: чтобы активировать тот или иной талант, достаточно, чтобы у вас был хотя бы один, ведущий к нему, а не все, как в Dragon Age II.

Прочие ветви дерева талантов отвечают за базовые навыки, бой на мечах и алхимические способности ведьмака. Алхимии уделю особое внимание — основное отличие «Ведьмака 2» от аналогов состоит в том, что пить зелья можно только перед боем, но не в процессе (мечи, впрочем, точить и смазывать маслом на ходу всё-таки позволено). Авторы уважительно относятся к источнику — а равно и к игроку, веря, что он сочтёт подобные ограничения честным вызовом своим способностям, а не садистским издевательством. Таким же доверительным жестом можно считать и задания, цель которых не обозначена на карте — если вам говорят что-то «найти», искать иногда приходится по-честному. В одном эпизоде, например, нужно идти по кровавому следу — но проблема в том, что их много, а нужен Геральту только один. Сцена точно выдернута из



Послушайте меня внимательно. Мы немного поссорились с вашей мамой, но все это в прошлом. Злые люди обманули ее и обратили против меня. Но я наказал их, и теперь все будет хорошо!



Лучше всего подошли бы гонимые воды или воздуха. Или, может, даже дождливые легендарные молнии.

Вверху: В превью я поражаюсь кривым зубам лысого команданта Флотзама, теперь настал черёд удивляться торчащей из носа королевского сына сопле.

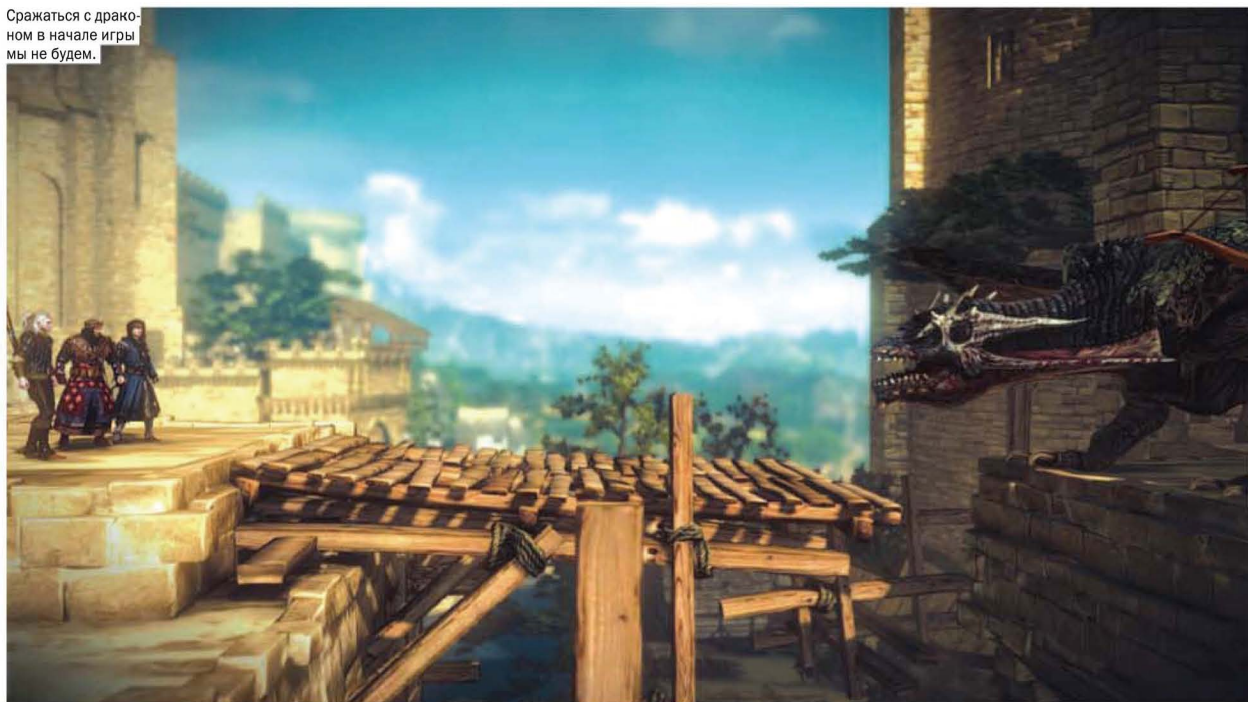
Слева: Мастерить снаряжение по чертежам могут лишь оружейники, однако улучшить, скажем, доспехи накладками или вковать в меч руну герой может и сам.

Heavy Rain: действие происходит ночью, под дождём, и ведьмаку приходится, как Норману Джейдену, поминутно использовать Волшебное Устройство, чтобы подсвечивать кровавые пятна (можно, конечно, помедитировать до утра — срочные задания на самом деле таковыми не являются). Напоминает о триллере Дэвида Кейджа и вступительная сцена

допроса, и те кусочки игры, где нам дают поуправлять другими персонажами.

Но в целом «Ведьмак 2» оставляет двойственное ощущение: словно бы олдскульной хардкорной RPG в декорациях RPG современной. Внутри игры Геральт, охотник на волшебных чудовищ, не очень-то уверенно себя чувствует в мире политических интриг, где

Сражаться с драконом в начале игры мы не будем.





Второй с хвостиком

Когда статья уже была сдана на вёрстку, разработчики порадовали вторым большим патчем (1.2), ускорившим открывание главного меню, избавившим игру от связанных с исламом текстов (я что-то пропустил?), исправившим вагон багов и внёсшим маленькую тележку усовершенствований. Кроме того, теперь можно включить иноязычные субтитры и воочию убедиться, что русский перевод гораздо ближе к оригинальной польской версии, чем к суховатой английской.

После патча некоторые торговцы предлагают новую услугу: помянуть причёску. В ассортименте пять хвостиков и распущенные «по-эльфийски» волосы. Особенно «актуально», если у героя куртка с капюшоном. Цены заоблачные – развязать хвостик стоит сорок оленей! А самому-то никак?

всем заправляют чудовища в людском облике. Ловушки и эликсиры не помогут против чужих жадности, коварства, а иногда и смертельной глупости. Но Белого Волка не учили отступать.

Если же взглянуть на «Ведьмака 2» снаружи, можно сказать, что Геральт – герой «старой» RPG, попавший в игру нового поколения. Медлительность, с которой он использует знаки, намекает, что он больше привык к пошаговому течению боя. Неуклюжая система интерфейсов, где некоторые характеристики закопаны в далёкие закладки, а другие вылезают только в процессе ме-едленной прокрутки, напоминает о славных временах разрешения 320x200, как и скромная анимация каменной физиономии героя (кстати,

Вверху: Силой знака «аксий» Геральт может принудить слабых духом к сотрудничеству. Но найдётся на его «ждедайские штуки» и свой Уатто.

обратите внимание, что фон экранов снаряжения, торговли, развития, а равно и многих других, похоже, представляет собой внутренность геральтова мозга). Гремящие в рюкзаке ловушки остались с тех времён, когда в ролевых играх надо было постоянно добывать еду. Наконец, медитации с питьем зелий, которые нужно обязательно провести перед боем, возвращают нас в золотые девяностые, когда правил король AD&D и заклинивания нужно было зубрить на ночь.

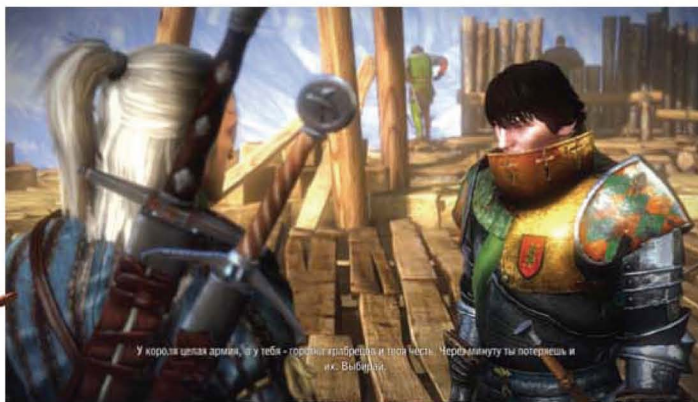
И вот этот ролевой пенсионер просыпается в начале второй декады XXI века, в эпоху невероятной графической детализации, кровавого ураганного рубилова, мини-игр и QTE, где все нормальные пацаны прижимаются к

стенкам и говорят фразами из трёх слов. Похоже на сюжет для комедии, но заслуга CD Projekt RED – в том, что в балаган этот зачин не превращается (хотя в игре и хватает неплохого юмора). Нам спокойно говорят: «Вот Геральт, он такой. Вот мир, он стал таким. Если Геральт не приспособится, он умрёт. Его жизнь в твоих руках». Что-то очень-очень похожее попытались проверить BioWare с Dragon Age II, но там мы получили Хоука уже прогнутым под изменчивый жанр странным экшн-тактическим кадавром. Здесь же Геральт стремится прежде всего остаться собой. И эта позиция мне нравится больше.

ОЦЕНКА 9.0



ПЕРВАЯ ГЛАВА
НАПОМИНАЕТ
РАССТАНОВКУ
РОЯЛЕЙ,
КОТОРЫЕ ПОЗЖЕ
ПОБЕДОНОСНО
ВЫКАТЫВАЮТСЯ
ИЗ КУСТОВ.



Иронически-реалистично и в то же время чуть-чуть анахронистично изображённое средневековье заставляет вспомнить фильм Jabberwocky Терри Гиллиама. Грязные, пьяные горожане шляются без штанов, сквернословят и производят впечатление тупого сброда, хотя на самом деле каждый себе на уме.

Hard Corps: Uprising

Год назад я собирал осколки челюсти с пола, впервые увидев Hard Corps в действии. Яркая, зрелищная, стильная игра – и одновременно дьявольски сложная; с ходу непросто пройти даже первый уровень. Не ностальгический ретро-римейк классики в подкрашенных пикселях, а хороший современный боевик, достойный PlayStation 3 с Xbox 360. Пусть и двухмерный. Да еще и с иллюстрациями и музыкой Дайске Исиватари, автора Guilty Gear. Впору бить голову о стену в экстазе – примерно как Артем Шорохов после знакомства с Mortal Kombat.



НА ПОЛКАХ

Продюсер Hard Corps: Uprising, впрочем, не единожды меня поправил: это не Contra нового поколения, а абсолютно самобытный проект. Слова его звучали странно: ведь название и персонажи позаимствованы из Contra: Hard Corps для Sega Mega Drive, легко узнается игровая механика, цитируются боссы из первой Contra; даже «хардкорповский» юмор – и тот удалось сохранить. Дело, думаю, и в авторских правах, которые Arc System Works хотела бы сохранить за собой, да еще в сомнительном имидже последних частей цикла Contra – там история, как с Sonic the Hedgehog. Отмежевались от родителей – и ладно, это их личный сор в избе.

Hard Corps: Uprising создавалась по тому же принципу, что и недавняя Mortal Kombat: «давайте притворимся, что после Sega Mega Drive появились сразу Xbox 360 и PlayStation 3». То есть, вот откройте наш спецматериал о Contra, дочитайте до эпохи 16-бит и закройте журнал. Игра осовременена разумно – вещами, которые были уместны и пятнадцать лет назад. Например, HC:U сохраняет прогресс: если дошли до очередного большого уровня (всего их восемь), можете в следующий раз стартовать сразу с него, а не самого начала! Yay! Играть вдвоем предлагают в онлайн (причем оба героя все равно должны уместиться на одном экране). Посередине каждого уровня есть несколько чекпойнтов (правда, получающиеся «подуровни» по размерам побольше целых этапов старых частей Contra). Зато адекватно подкручена сложность: пожалуй, оригинальная Contra даже чуток попроще будут.

Что делать, если название Contra вам ни о чем не говорит? Тогда HC:U и вовсе станет для вас открытием. Архитектура уровней, игровая механика мотивируют учиться действовать идеально: всегда попадать в цель, ловко уклоняться от пуль, наизусть заучивать паттерны, без ошибок управлять персонажем, мгновенно реагировать на угрозы. Какую-нибудь Gears of War или Uncharted можно проходить грубо, неточно: подранили – спрятались за бруствер, полечился; убили – возродился на чекпойнте; не получилось убить босса в левую пятку – пошел стрелять в правую. Конечно же, после возрождения



Константин Говорун

Уже в продаже

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: shooter.2D
Зарубежный издатель: Konami
Российский дистрибьютор: нет
Разработчик: Arc System Works
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Мультиплеер: online
Страна происхождения: Япония



вам заботливо выдадут все необходимое оружие. Современные шутеры идеально приспособлены для тех, кто жопой высиживает, вымучивает результат: не за 10 часов, так за 12, мало-помалу, пусть слепым котенком, но до конца пройти сможет. На HC:U такие геймеры застрянут на первом же; в лучшем случае – на втором уровне. Наглухо.

В начале герой всегда бежит с самой простой пушкой – пуляет красными шариками в любую выбранную сторону. Ей при желании можно убить кого угодно – но с трудом. Условно говоря, как пистолет в 3D-шутерах. Однако на уровнях довольно часто встречаются призы со спецоружием; всего герой может одновременно нести два таких. Самое банальное – быстрый гатлинг или стреляющий в трех направлениях сразу spread, но есть и экзотика, вроде самонаводящегося лазера. Спецоружие не только позволяет убивать врагов быстрее, но и защищает: чужие ракеты можно сбивать, энергетические выстрелы – отражать во врага,

некоторые пушки позволяют «убивать из-за угла» – еще до возникновения угрозы. Даже кажущийся бесполезным гранатомет – и тот найдет свое применение. Есть только одно но. При ранении у героя снимается сегмент жизни (один из двух или трех, в зависимости от персонажа). То есть, словил пули шесть (девять) раз – возвращайся к чекпойнту. В принципе, это нормально. Трагедия в другом: при ранении герой теряет текущее спецоружие. Так что получается так, что если вы взяли spread, весело поперли вперед, убивая все на своем пути, и случайно наткнулись на маленькую зеленую пулю – то все. Скорее всего, этот отрезок вы завалили. Если там дальше босс – уж точно. Одно ранение – и уже ничего не исправить. Невнимательность наказывается.

Парадоксально, но факт: проще пройти уровень «чисто», не потеряв ни одной жизни, чем еле-еле, на последнем сегменте линейки энергии. То есть, взяв spread – и вперед, убивая всех, но обязательно четко отслеживая опасность,



Справа: На одном из уровней игра превращается в эдакий баллет-хелл про самолетики, но с человеком в главной роли.

<http://www.worldofpinks.ru/>



Вверху: Падение в пропасть, как обычно, карается потерей жизни.

не рискуя понапрасну. Если вдруг чувствуете: можете не успеть уклониться от атаки, срочно переключаетесь на второе (базовое или ненужное особое) оружие, чтобы потерять именно его, а spread — сохранить. Опытный геймер еще и помнит, где впереди есть аптечки: за пару экранов для них можно чуток рискнуть (опять же, с ненужной пушкой в руках). Здесь нет никакого шаманства: все бонусы разбросаны по уровням в точности так, чтобы опытный геймер проходил их без единого continue, за один присест. Оружия тоже довольно много, и разного: не всегда именно spread — лучший выбор. Нужно думать, учить паттерны врагов, пробовать варианты, тренироваться. Кстати, самый шик — пройти уровень и перейти на следующий с пушкой, которая там в естественных условиях не встречается. И прямо так, с ходу пройти и его тоже.

Помимо классического, «аркадного» режима (то есть, так, как Hard Corps выглядела бы на игровых автоматах) есть и более «домашний» rising — с очками, на которые покупаются апгрейды для персонажей. Например, у быстрой пушки rapid есть несколько уровней развития; в аркадном режиме ее нужно «взять» еще раз, чтобы увеличить скорострельность. А в rising достаточно прокачать пушку за очки перед боем — и в игре она всегда будет сразу продвинутой. Точно так же можно докупать жизни, сегменты полоски энергии, специальные приемы (отражение пуль считом в arcade есть сразу, а в rising надо покупать). То есть, чем больше играешь, тем круче твой персонаж, тем легче проходить дальше. Это облегчает жизнь новичкам и любителям высиживать прохождение жопой, но не радикально. Все равно получается: потерял крутое оружие по глупости — до свидания. Учись играть чисто.

НС: U — игра простая, с линейными уровнями, действующими по скриптам врагами, но, как и любой аркадный боевик, переигрывать ее можно хоть сто раз — без малейшего ущерба для интересности. Выйдя в онлайн, я поразился тому, что мои напарники — пусть и не всегда идеально играя — умудрялись показывать мне нычки с призами и тактические приемы, о которых я не имел ни малейшего понятия. Хорошо выучив уровни и противников, можно использовать и прием отражения вражеских выстрелов (требуется активировать щит ровно в момент попадания). Рискованно — зато красиво, и иногда сильно упрощает жизнь. Едва ли не у каждого босса есть точки, куда нужно



стрелять в первую очередь, а есть — и те, которые лучше не трогать. Освоение таких подробностей — это, опять же, время. Научился всему — стал мастером. Крутым.

Вопрос, пожалуй, лишь в том, насколько мастера — разработчики Hard Corps: Uprising. Долгие годы, прошедшие с эпохи 16-битных игр, не могли не сказаться на умении геймдизайнеров делать такие игры точно, просто и четко, без ошибок. Мощь железа портит даже лучших из них. Например, цветовая палитра в игре слишком яркая, из-за чего зеленые пули иногда теряются на зеленом фоне; а в полной мере проблему каши на экране ощущаешь в онлайн, когда играешь вдвоем. Ну серьезно — в таких шутерах геймер не должен разглядывать, где на экране кто, его challenge — правильно реагировать на угрозы и принимать решения. Немало ошибок есть и в битвах с боссами — где-то нелепо вставлено QTE (пусть и из одной кнопки), в другом месте уже после победы героя заставляют уклоняться от неочевидных обломков, но высший пилотаж — это вращающаяся «как бы в 3D» летающая тарелка. Смотришь на нее — и угадываешь, в какой момент герой как бы внутри дырки бублика, а в какой — касается его краев. Настоящий ад. Впрочем, даже столкнувшись с ситуацией, когда мертвый герой оживает аккурат над пропастью (падает, снова умирает, и так два раза), особенно-то не злишься. Все-таки, игры в духе Hard Corps настолько редки, и сложность (честная) в игре настолько высока, что эти мелочи кажутся эдакой частью гейм-дизайна или, если угодно, олдскульного стиля. Чем нить, лучше в сотый раз взять в руки джойпад и рвануть вперед — к концу восьмого уровня.

КОНСТАНТИН ГОВОРУН 8.5

Справа: В лесу есть снайперы, чей выстрел отнимает сразу целую жизнь. Зато они долго целятся.

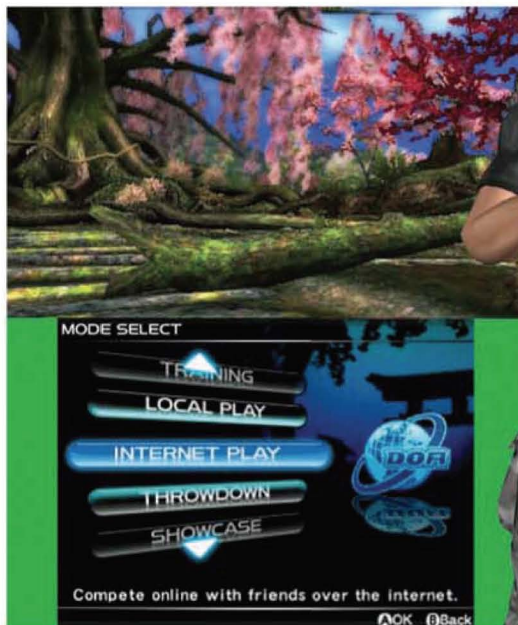


Мнение Сергея Цилюрика

По большей части о плюсах и минусах я согласен с мнением Константина, но у меня, как обычно, есть ряд собственных придирок. Прежде всего скажу, что игра мне действительно очень понравилась, за исключением тех самых идиотских моментов с зелеными пулями на зеленом фоне и всех без исключения эпизодов, когда имеет место быть чередование врагов на заднем фоне и на одной прямой с героями. Зачем такую ересь творить — неясно; делаете нормальную двумерную игру, так не пихайте в нее эти неуместные 3D-элементы! Для «Контры» (а НС:U, как ни крути, самая настоящая «Контра») стиль Исиватари все же слишком анимешный, и дизайн персонажей и заставки (в них, кстати, фигурируют персонажи, которых разработчики имели наглость запихнуть в DLC) мне не понравились. При этом качество анимации — заглядение, музыка приятная, динамика на высоте. Очень понравилось разделение на адский аркадный режим и rising, где можно проходить по одному уровню за раз, постепенно прокачиваясь (например, приобретаешь способность отражать пули после завершения прохождения, я прямо-таки открыл для себя игру заново). Играл я исключительно в кооперативном режиме (никаких лагов по Сети, очень приятно), и в нем очень остро ощущалась проблема со смертоносной границей экрана, превращающая в пытку практически все уровни с пропастями. Если Arc System Works действительно будут развивать линейку Hard Corps и дальше, надеюсь, что они уделят больше внимания игре на двоих; так или иначе, начали они весьма неплохо.

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК 8.0

Управление, в принципе, может осуществляться и с экрана. Но вариант «крестовина плюс кнопки» все равно удобнее.



Евгений
Закоров

Dead or Alive: Dimensions

Когда люди начинают спрашивать «а что это за файтинг такой?» и показывать пальцем на Dead or Alive — дело, как говорится, дрянь. Мы привыкли к тому, что Team Ninja не отличается особой расторопностью, но после ухода Томонобу Итагаки команда будто столкнулась с творческим кризисом, и ее игры начали забываться. Что делать дальше? Ответ же очевиден: новый Ninja Gaiden, новый Dead or Alive!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo 3DS
Жанр:
fighting, 3D
Зарубежный издатель:
Tecmo Koei
Российский
дистрибьютор:
Nintendo
Разработчик:
Team Ninja
Обозреваемая
версия:
Nintendo 3DS
Мультиплеер:
vs, local/online
Страна
происхождения:
Япония

Уже
в продаже

Продолжение Ninja Gaiden анонсировали, и пока новый выпуск выглядит хорошо и не вызывает никаких сомнений. А вот с Dead or Alive: Dimensions все оказалось не так просто. Анонс удивил и расстроил одновременно. Все-таки портативная платформа — это немного не то, чего ждали поклонники вот уже добрые пять лет. Да и потом, как-то сразу пришло осознание того простого факта, что Dimensions, в сущности, всего лишь компиляция, а не полноценное продолжение.

Но все тревожные мысли посещали до знакомства с финальной версией игры. Сейчас, когда счетчик показывает несколько десятков проведенных за ней часов, волновавшие ранее вопросы отступили на второй план. Это лучший портативный файтинг не просто на 3DS (а там выбор, надо заметить, богатый), но чуть ли не вообще в истории жанра за последнее десятилетие. Кроме того, это еще и самая эффективная демонстрация потенциала 3DS, во всяком случае, в отношении графики. И, наконец, как бы кто ни сожалел о том, что самый скандальный трехмерный файтинг проигнорировал домашние платформы, фансервис все равно останется фансервисом — фанатам будет приятно снова увидеть знакомых героев и, возможно, узнать некоторые интересные подробности их биографии. Не факт, что ради них захочется купить новую портативную консоль, но люди, уже выложившие за нее крупную сумму, вряд ли откажут себе в удо-

вольствии еще раз поглазеть на Аяне, Касуми и Кокоро. Кстати, ни одной из них нет восемнадцати, так что лучше наблюдать приличия.

Меня озадачило то, что Team Ninja решили упростить боевую систему DoA. Они сохранили плавность анимации, динамику, но при этом сделали управление более доступным широкому кругу пользователей, а заодно и сократить мувлист чуть меньше, чем на треть. Изменения не бросаются в глаза, но каждый, кто провел множество ночей за онлайн-матчами в DoA4, заметит разницу. Ну, и самое очевидное увидят даже так называемые «новобранцы»: прыжков, а вместе с ними и ударов в воздухе (если это не часть комбо или броска) здесь нет. Хорошо хоть, что сохранили перехваты! Причем со всеми вытекающими: верхние, нижние, средние, от блока, диагональные

вперед и так далее. Наблюдать за сражением двух людей, освоившихся в здешнем пантеоне боевых искусств, по-прежнему одно удовольствие.

Немного странно рассуждать о деталях боевой системы в файтинге для портативной консоли, но что поделать — некоторые игры к этому обязывают. Ведь технически здесь все выдержано на весьма достойном уровне. Расположенный на нижнем экране огромный мувлист (можно пальцем тыкать по строчкам и желаемое комбо запустится само) лишний раз убедит в том, насколько сложна и многообразна придуманная Итагаки система. Да и потом, кроме красивых боев здесь не так много всего предусмотрено. Есть, конечно, Chronicle Mode — что-то вроде сюжетного режима из нового Mortal Kombat, в том смысле, что является вольным пересказом сюжета сериа-

Это первая роль Ирен в Dead or Alive. До этого ее можно было встретить только в Ninja Gaiden.



Справа: Все характерные особенности визуальной составляющей сохранены (труссы, подпрыгивающая грудь, partial nudity), из-за чего игру успели запретить в некоторых странах. Помимо этого, в других странах, где игра продается, исправили обложку — Касуми на ней, говорят, совсем уж бесстыжая.

ла с первых его дней и по четвертую часть. Там можно встретить, например, Ирен из Ninja Gaiden, увидеть Хаябусу без маски, узнать все подробности противостояния между Касуми и Аяне. А еще, конечно, полюбоваться на кошмарным образом пожатые CG-ролики. Arcade Mode есть, но он какой-то странный — с разными маршрутами, которые различаются по сложности, и без красивого финального ролика. В конце последнего маршрута, кстати, придется сразиться со всеми боссами по очереди. Раньше я бы взвыл от таких требований, а здесь челлендж удалось пройти с первой попытки. Survival? Та же история. Tag-режим? Он тоже выполнен по принципу испытаний, правда, из-за того, что A.I. напарников оставляет желать лучшего, прохождение сильно усложняется. Можно еще собирать фигурки персонажей в разных позах и потом фотографировать их, но очень уж маленькие в итоге получаются картинки. Хотя ими можно обмениваться с друзьями и даже выкладывать такие снимки в блог.

Обычно в таких ситуациях спасает онлайн-мультиплеер, но у Dimensions с ним, как пишут в социальных сетях, «все сложно». Техническое исполнение в этом плане просто кошмарное: плохой матчмейкинг, сильный лаг, частые дисконнекты и многое другое напрочь



ОБЫЧНО В ТАКИХ СИТУАЦИЯХ СПАСАЕТ ОНЛАЙН-МУЛЬТИПЛЕЕР, НО У DIMENSIONS С НИМ, КАК ПИШУТ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ, «ВСЕ СЛОЖНО».

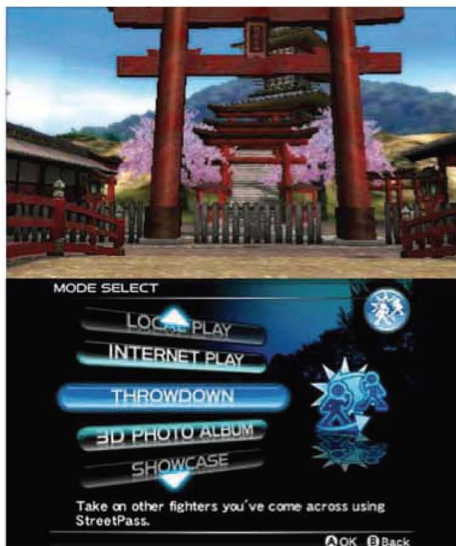
отбивают желание добиваться каких-то успехов. С другой стороны, локальный многопользовательский режим работает как часы. Если друзья тоже приобрели себе по копии игры, то проще будет собраться вместе и доказать, кто тут мастер боевых искусств. Конечно, продуманная рейтинговая система при этом окажется не у дел, но ничего с этим поделать нельзя. Как онлайн-файтинг Dimensions сильно проигрывает Super Street Fighter IV 3D Edition, но в этом

можно усмотреть и некое достоинство. В конце концов, этот выпуск Dead or Alive вновь, как в старые времена, заставляет ценителей собираться вместе и изучать боевую систему, пробовать, экспериментировать. Я, правда, все равно надеюсь на то, что следующим анонсом Team Ninja станет файтинг именно для домашней платформы. Иначе сериал будет скорее dead, чем alive.

ОЦЕНКА 8.0

Халява!

Тесто Коей бесплатно раздает DLC с дополнительными костюмами! По одному каждый день, расписание раздач (по неделям) можно узнать на официальном сайте игры. Работает это так: надо включить Интернет на консоли, подождать какое-то время, пока не придет оповещение, затем запустить игру и скачать апдейт (требуется свободное место на карте памяти SD), после чего сразиться со специально отмеченным персонажем в режиме Throwdown. В награду за победу игрок получит еще и редкую фигурку героя.



Duke Nukem Forever



Бен Хорни

Текст и звук
на русском
языке

Таких игр сегодня не делают. Это забытая школа геймдизайна, никто не может ей подражать. Шутер мечты? Герой мечты? Легендарный долгострой? Все это, конечно, верно. Но первое впечатление от Duke Nukem Forever иное. Это как встретить живого динозавра и с разбегу зафигачить ему пинок под зад. Грубо, оскорбительно, вроде бы, не очень-то смешно? Ну, таков Дюк Ньюкем — герой Америки, кумир молодежи (ну, «вечной молодежи», нестареющих геймеров) и спаситель Земли. Он всем пасть порвет, <известное матерное слово>!



Когда свинорылых противников становится очень много, а нервы на пределе, помогает такая вот расправа.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PS3
Жанр:
shooter, first-person
Зарубежный издатель:
2K Games
Российский
дистрибьютор:
«1С-СофтКлуб»
Разработчик:
Gearbox Software
Обозреваемая
версия:
PC
Мультиплеер:
vs, online
Страна
происхождения:
США

Уже
в продаже



После прохождения Duke Nukem Forever просто не находишь в себе сил сдерживаться — хочется использовать лексику главного героя к месту и не к месту. Возможно, кому-то грубые изречения Дюка покажутся чересчур оскорбительными и пошлыми, но это та деталь, с которой все начинается. Потом все будет еще хлеще, еще круче. И речь идет не просто об отстреле свиноподобных пришельцев, обнаженке и сюжете, который одних оставит в недоумении, а у других вызовет щенячий восторг. Duke Nukem Forever представляет собой игру, вернее даже, концепцию, которая существует вне времени и вне жанровых стереотипов. Это именно что динозавр, который покоился бы еще много лет, но его зачем-то откопали и воскресили, и теперь он рвет и мечет. В этом шутере — если все-таки использовать привычное обозначение — так много всего необычного и интересного, что на определенном этапе обязательно задаешься вопросом: черт возьми, да почему же у других все не так? Ответ не заставит себя ждать: потому что все это прошлый век. Но в видеоиграх быстро забывается старое, из-за чего, грубо говоря, даже

Не все бургеры одинаково полезны.

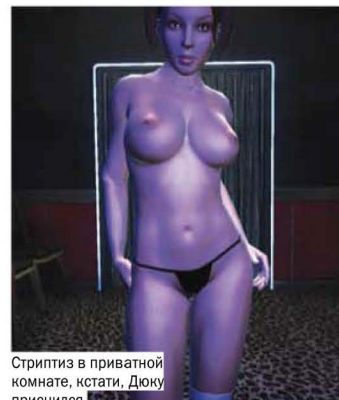


DUKE NUKEM FOREVER УВЕРЕННО БАЛАНСИРУЕТ НА ГРАНИ МЕЖДУ ОТКРОВЕННЫМ ТРЕШАКОМ С НЕПРИКРЫТОЙ ПОРНОГРАФИЕЙ (СМ. POSTAL) И САМЫМ ВЗРЫВНЫМ ШУТЕРОМ ПОСЛЕДНИХ ДЕСЯТИ ЛЕТ.

музейный экспонат можно представить как достижение современного искусства. Поэтому несмотря на то, что все здесь, в сущности, сойдет за содержание какой-нибудь энциклопедии гейм- и левел-дизайна девяностых, первое впечатление совсем даже не «фуууу», а «вааааааууу». В конце концов, только здесь можно насать в глазницы побежденному боссу!

Первые несколько глав Duke Nukem Forever, кстати, вообще ничем не выдают жанровую принадлежность. Это время посвящено фанатам: тем, кто ждал, верил, шутил на тему долгожителей, писал статьи, ныл в блогах и перевел не один календарь, отмечая очередные даты выхода. Дюк играет на консоли, пока его ублажают две близняшки. Дюк гуляет по залам славы — везде его бюсты, статуэтки, портреты. Пинбол с его изображением

(рекомендуется наклонять его, чтобы жульничать), разные автоматы, бургеры, напитки. Люди ходят и восторгаются героем Америки. Пару раз ему даже дают оставить свой след в истории: один раз во время брифинга, когда можно нарисовать что-нибудь неприличное, другой раз когда маленький мальчик просит оставить автограф. И все это без перестрелок и мордобоя. И только спустя много времени начинается самое интересное: инопланетяне нападают на его штаб, он отбивается кулаками, находит большую пушку, сбивает космический корабль и... После этого вспоминаются все выпуски Duke Nukem сразу. После фразы «Какая, бл*дь, красная карточка?» весь опыт, приобретенный за игрой в тот же Bulletstorm, можно смыть в унитаз. Здесь действуют совершенно иные правила, а вместо наи-



Стриптиз в частной комнате, кстати, Дюку приснился.

PC

PS3

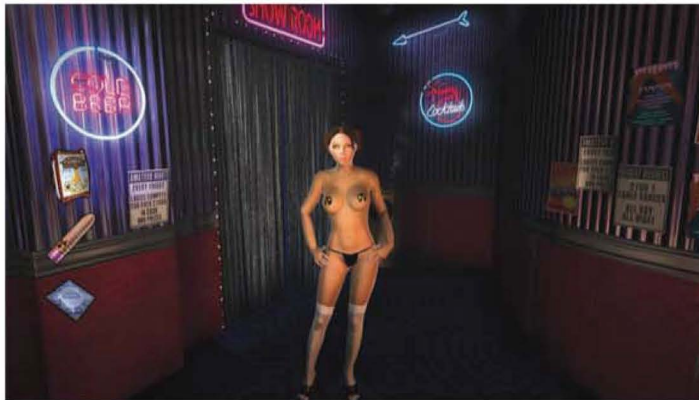
XBOX 360

гранной брутальности игрока встречает располагающая естественность. И это тоже, в общем-то, явление уникальное.

Как бы смешно это ни прозвучало, но большую часть времени проводишь за размышлениями на тему «куда идти» и «что делать дальше». Неочевидный левел-дизайн не то что сбивает с толку — он больно бьет по яйцам и заставляет вспоминать логику игр девяностых. Приходится прыгать по ящикам, ползти по каким-то шахтам, искать заскриптованные объекты, в общем, думать. Всегда работать мозгами. Это не разудалый шутер, где кровь-кишки и смачный комментарий за кадром — вот и весь геймплей. Это хардкор даже на самом низком уровне сложности. Конечно, многих это может смутить. Вы уже не встретите перемещения по трубам, прыжки по платформам, избирательную работу физического движка (вот этот объект можно сломать, а вот этот — нет, и нет этому объяснения), полное отсутствие всякого рода подсказок, а самое главное — такого разнообразия, какое представлено в Duke Nukem Forever. Если сначала на игрока производит впечатление внимание к важным для фанатов деталям, то потом наступает черед сложных перестрелок, а сразу после — головоломки и эпизоды, после которых хочется поставить игру на «паузу», выдохнуть и сказать: «За***сь!»

Вот, скажем, на некоторых локациях герою предстоит уменьшиться, чтобы преодолеть кое-какие участки. Маленький Дюк смешно говорит и очень тяжело дышит, когда бегает. «Он игрушечный!» — восклицает мальчик с лицом сорокалетнего приспешника дьявола, когда впервые его видит. «Я не игрушечный, я коллекционный!» — отвечает Дюк. Потом садится в игрушечный бигфут с турбодвигателем и носится по локациям, объезжая гигантских противников, готовых раздавить героя, как крысу. Кстати, о крысах. Их можно ловить и швырять в мины, чтобы, ну, обезвредить (просто взорвать, ладно). Но это когда Дюк большой, а в миниатюрном виде для него нет врага злее и опаснее, чем хвостатые твари и ловушки для них — мышеловки. Не пожалейте вре-

В видеоиграх нет героя круче, чем Дюк Нюкем. И точка.



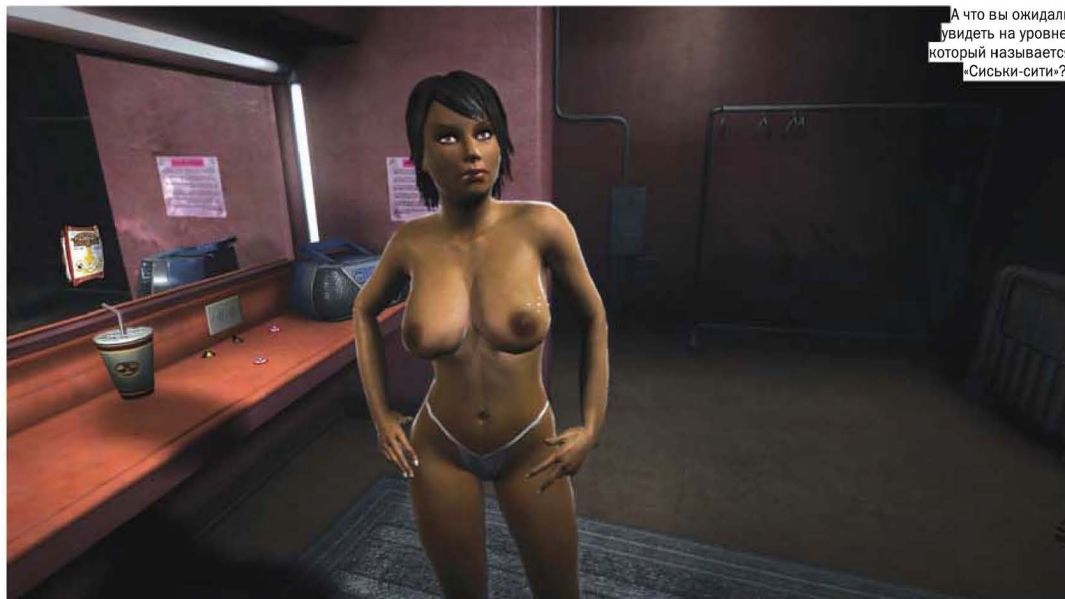
Слева: Важный квест: чтобы девушка дала, надо найти и приготовить попкорн, а потом где-нибудь отыскать вибратор и презерватив. ЭТО ВАЖНЫЙ СЮЖЕТНЫЙ КВЕСТ!!!!

мени, засуньте как-нибудь одну крысу в микроволновку и зажарьте — просто так, в отместку за будущие обиды.

Что характерно, «гоночный» эпизод — это лишь одна из множества подчас гениальных идей, воплощенных с поразительной дотошностью, потрясающим вниманием к самым мельчайшим подробностям. Дюк снова станет маленьким, и ему придется решать головоломки, искать выход из комнаты, из лифта, из кухни с назлектризованным полом. Потом Дюк станет обычным, и разработчики все равно найдут десяток способов разнообразить прохождение. Повторюсь: ни разу за все это время и мысли не возникает,

мол, «скучно» или «однообразно». Напротив, единственное, о чем можешь думать, так это о способе решения поставленной задачи. Как попасть дальше? Как уничтожить летающих осьминогов? Какое оружие лучше использовать против этих инопланетян?

Есть и еще одна деталь, которая может ускользнуть от внимания поначалу, но вместе с тем ее роль в создании атмосферы и поддержании настроения настолько значительна, что уберет ее — и все рухнет. Я говорю о повествовании и персонажах этой истории. Duke Nukem Forever уверенно балансирует на грани между откровенным трешаком с неприкрытой



А что вы ожидали увидеть на уровне, который называется «Сиськи-сити»?!



порнографией (см. Postal) и самым взрывным шутером последних десяти лет. Каких трудов стоило добиться этого – большая загадка. Кроме того, здесь не чувствуется недосказанности. Скажем, всем понятно, что тема сисек должна быть раскрыта в каждом выпуске сериала, и Forever не является исключением. Тут вам и глава в Сиськи-сити, где перед тем как пригласить Дюка на приватный танец девушка просит найти попкорн, вибратор и презерватив. И игрок полчаса гуляет по стриптиз-клубу, глазет на девиц, выслушивает их реплики и, конечно, ищет названные предметы. А эпизод внутри, скажем так, инопланетного организма, где похищенных женщин – включая уже упомянутых близняшек («Это у нас первый раз с инопланетянами!») – превращают в коконы, из которых потом вылупляются маленькие жуки? Там Дюк подходит к «настенной сиське» (так она и называется официально, посмотрите артбук!), шлепает ее и говорит: «Молочка-то дай!» Все это, конечно, пошло. Но это именно то, что нужно, чтобы удивить игроков. Потом разработчики уже не вернутся к этой теме. У них вообще очень просто сработана структуризация контента: одна идея – идеальное воплощение, потом только вперед. Поэтому поглазели на красоту – достаточно, пора и свиноморды по рылу надавать.

Как все это вписывается в сюжет? Можно попробовать ответить наобум, дескать, какой сюжет вообще – тут он не столь важен! Но и в этом смысле Gearbox нашли, чем удивить: истории уделяется достаточно внимания, она веселая и смешная, и персонажи тут яркие, запоминающиеся («Хорош дрочить там, Дюк, спускайся вниз!» – самое частое обращение напарника), и даже так называемые plot twist'ы припасены. Нет, я не пытаюсь доказать, что сторилайн в Duke Nukem Forever претендует на премию Hugo Awards, но черт возьми, он же справляется со всеми



возложенными на него задачами! Да и потом, я вряд ли смогу вспомнить другой шутер, в котором даже фоновые диалоги двух рабочих казались бы, ладно, пусть не смешными, но хотя бы интересными. А тут получается так, что игрок с первых кадров настраивается воспринимать информацию, и его не разочаровывают. Ну, если вообще вся отвязная (а может, аморальная) тематика сериала может развеселить. Человек, который и раньше плевался от DF, не найдет ничего привлекательного в новом (долгожданном!) выпуске.

Впрочем, последнее замечание, на самом деле, очень важное и его сложно игнорировать. Дело в том что, несмотря на «уникальность» всего, чем хочет удивить тот самый «легендарный долгострой», многие аспекты могут не то что не понравиться современным геймерам, а попросту отпугнуть. Классике вполне можно счесть архаизмом, юмор – обидным и злым, сложность – неоправданно высокой, а графику не отвечающей современным требованиям жанра. Я могу сходу вспом-

нить достаточно ситуаций, когда хотелось, кхм, ругательски ругаться, настолько выбешивали отдельно взятые эпизоды. Причем многие из них нельзя приписать к условному «олдскулу». Скажем, почему столько времени приходится проводить в альтернативе режиму ночного видения, бродить в темноте, биться лбом о стены? Что это за дурацкие шутки с освещением? Или, например, почему подавляющее большинство перестрелок – «комнатные»? Это не было круто тринадцать лет назад, не круто и сегодня.

Впрочем, Duke Nukem Forever – это как раз тот случай, когда чаша достоинств перевешивает. Да, ощущение того, что игру просто «передержали» не покидает до финальных титров, но что с этим можно поделать? Всем хорошо известна история создания этого выпуска. Остается только надеяться, что следующая часть не заставит себя так долго ждать. Тьфу, как бы не слазить.

ОЦЕНКА 8.0

Вверху: Боссов можно убить только с помощью турели. Или ракетной установки. Или бомб!

В КОНЦЕ КОНЦОВ, ТОЛЬКО ЗДЕСЬ МОЖНО НАСАДЬ В ГЛАЗНИЦЫ ПОБЕЖДЕННОМУ БОССУ!



Коллекционные Balls of Steel

Коллекционное издание консольных версий Duke Nukem Forever – это предмет зависти геймеров. Ради таких коробок стоит откладывать деньги, выкупать из на eBay, показывать друзьям, в общем, гордиться.



Версия для PC в России получила другое коллекционное издание, в которое вошло загружаемое дополнение, альбом с иллюстрациями, фишки из казино и комикс. Статуэтки Дюка Нюкема, к сожалению, владельцы PC-варианта не увидят. Зато их ждет на удивление хорошая локализация – толковая, матерная, но, впрочем, запиканная.



Текст и звук
на русском
языке

Слева: Банши (слева) обладает эксклюзивной особенностью – в нее нельзя целиться, пока она в режиме невидимости. Но стоит вот тому грузовику подъехать к ней вплотную, и она окажется как на ладони.



Святослав Торик

Tom Clancy's Ghost Recon – Shadow Wars

Выводить оценку 9.0 гораздо сложнее, чем «десятку». С идеальной оценкой все понятно: ничего лишнего, каждая строчка кода в тему. А если игра чуть-чуть не дотягивает? Как измерить это «чуть-чуть» и в то же время дать понять, что «не дотягивает» не означает «рушит надежды на корню»? Во-о-от...

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo 3DS
Жанр:
tactical.turn-based.
modern
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Ubisoft Sofia
Обозреваемая версия:
Nintendo 3DS
Мультиплеер:
vs/team_based, local
Страна происхождения:
Болгария

Уже
в продаже

Н е трите глаза при взгляде на скриншоты, ветераны «Радуги 6»: в юбилейной (десятой!) инсталляции вселенной «Призраков» отрядом командует не любитель бригадных шутеров от первого лица, а поклонник тактических походов стратегий. Если бы у нас был блок «На что это похоже?» из трех пунктов, то в одном из них значилась бы Advance Wars – четкая специализация юнитов и довольно жесткие границы (на высшем уровне сложности) напомнили именно ее. В другом пункте красовалась бы Shadow Watch – это, как ни удивительно, тоже Том Клэнси и тоже тактическая стратегия о прокачиваемом спецотряде то в Казахстане, то в России (там еще были Бразилия и Токио, но это уже детали), только выпущена игра была десять лет назад в формате PC only. Спасибо всепожирающему времени, сейчас ее никто не вспомнит и уж тем более не сравнит с Shadow Wars. Но вот знал бы заранее, обязательно спросил бы у Гол-

лопа про подозрительность совпадений, а сейчас, поскольку поезд в Болгарию уже ушел, остается только гадать. Наконец, третьим пунктом я бы пропихнул свою любимую Shining Force III, поскольку у них много схожих деталей, из которых и складывается игровой процесс.

На самом деле это все жалкие попытки описать Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars известными прилагательными, притом что игра порождает немало новых. Общие моменты – походовые перемещения, упор на командное взаимодействие, использование местности для получения преимуществ. Кстати, SW – первая тактическая игра на моей памяти, в которой разница высот играет более важную роль, нежели модные 3D-декорации. Например, чтобы сделать выстрел с холма по цели внизу, нужно мысленно провести прямую и встать так, чтобы цель действительно была в зоне видимости.

У каждого бойца отряда «Призраки» есть позывной и специализация – все как у старших коллег. Героев шестеро,

причем на задание порой отправляют то трех, то четверых – это, возможно, не очень понравится любителям масштабных баталлий из Advance Wars, но лично мне очень по душе. Во-первых, разработчикам меньше забот по балансировке юнитов, а во-вторых, каждый ход становится жизненно важным, и приходится в полную силу использовать все тактические возможности, включая единственный доступный сейв (хотя это читерство, конечно). К тому же по условиям игры ни один боец не должен погибнуть, иначе миссия заканчивается сразу. Из-за этого, по-моему, слегка ограничили AI – я играл исключительно на самом высоком уровне сложности, и бойца у меня вышибали полностью только тогда, когда я действительно оставлял его безо всякой защиты в пределах досягаемости вражеского огня. К тому же компьютерный противник определенно отвечает к заложенным приоритетам: снайперы частенько «агряются» на автоматчиков и пулеметчиков, а ракетометчики из всех зол обычно выбирают медика. В качестве асимметричного ответа предлагается даже не один ствол – у каждого «Призрака» помимо основного девайса есть запасное оружие с ограниченным боезапасом. Более того, перед миссией можно выбрать один из двух вариантов на каждое из них: например, у товарища Риктера пулеметы бывают дальнобойные, но слабые, а бывают «шотганного типа», зато мощные и с бонусом против машинерии. Вторым пунктом обычно идут



Слева: По окончании миссии выдается фиксированная сумма звездочек, которые можно пустить на апгрейд любимчиков. Впрочем, общее количество звезд к концу игры позволяет улучшить до предела каждого «Призрака».

гранаты – в случае с тем же пулеметчиком можно взять противопехотные либо общего назначения. Но при этом специализация, которая зависит от главного орудия, не меняется: Риктер сражается в относительно ближнем бою и способен подавить отдельно взятого противника, заставляя того пропустить ход.

В отличие от Fire Emblem, разница между юнитами не ограничена характеристиками бойца, расстоянием и «оружейным треугольником». На сцену периодически выходит энергия, начисляемая за нанесенный по цели урон. При достижении 100 единиц допускается нанести особо мощный выстрел, а в некоторых случаях за это разрешают сделать еще один ход. Таким образом отдельно взятый боец может окончательно и бесповоротно лишить врага заветной мечты о последующем хохотании. Например, Банши при наличии полного столба энергии закачивает пышущего здоровьем пулеметчика усиленным ударом (+50% энергии сразу) и получает дополнительный ход, с которого добивает полудохлого инженера (еще +50%, итого снова сотня). С помощью command points или стимулятора от Сафрон («Призрак»-медик) разведчика получает еще один ход, с которого при наличии соответствующих целей можно повторить аналогичный трюк.

Помните, как вы запасали очки действия в X-Com на случай появившегося в зоне досягаемости пришельца? Джулиан Голлоп развил свою идею: ОД больше запасать не надо, достаточно оказаться неподалеку от врага, посмеявшегося атаковать отряд, чтобы автоматически ответить ему (только если ты не снайпер или ракетчик). Официально в игре никаких формаций нет, но на практике путешествовать по полю боя лучше всего в компании пулеметчика и автоматчика: кто к нам со стволом придет, тот втройне и получит. Кстати, о цифрах – бонусы и штрафы на повреждение, конечно, имеются, и зависят от множества параметров типа расстояния, разницы высот, защищенности атакуемого и мощности самого оружия. Но! За исключением пулеметов урон не достигает разброса максимум-минимум в 100-150%, в отличие от современных тактических RPG, где идиотский рандом просто выводит из себя. Снижение разброса – это хорошее и мудрое решение, поскольку в условиях ограниченного количества солдат каждая единица урона становится на вес золота.

Если все так хорошо и даже замечательно, то почему «девятка»? Две

**SW – ПЕРВАЯ
ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА
НА МОЕЙ ПАМЯТИ,
В КОТОРОЙ РАЗНИЦА
ВЫСОТ ИГРАЕТ БОЛЕЕ
ВАЖНУЮ РОЛЬ,
НЕЖЕЛИ МОДНЫЕ
3D-ДЕКОРАЦИИ.**



причины, по полбалла каждая: AI с триггерами (даже в критичных местах можно заставить врага затупить) и мультиплеер. Он тут есть, но не более чем для галочки. Как давно вы играли на приставке «каждый сам за себя» в режиме hot seat? Даже звучит как-то дико, но увы, это факт – в Shadow Wars допускается играть вдвоем лишь на одной консоли. С точки зрения геймплея это не страшно, поскольку все данные по противнику доступны в том же объеме, что и ему самому. Но в плане удобства – удовольствие весьма и весьма сомнительное, если не считать того, что игра по Wi-Fi удвоила бы скорость пожирания аккумулятора, возможно, даже не дав доиграть сессию.

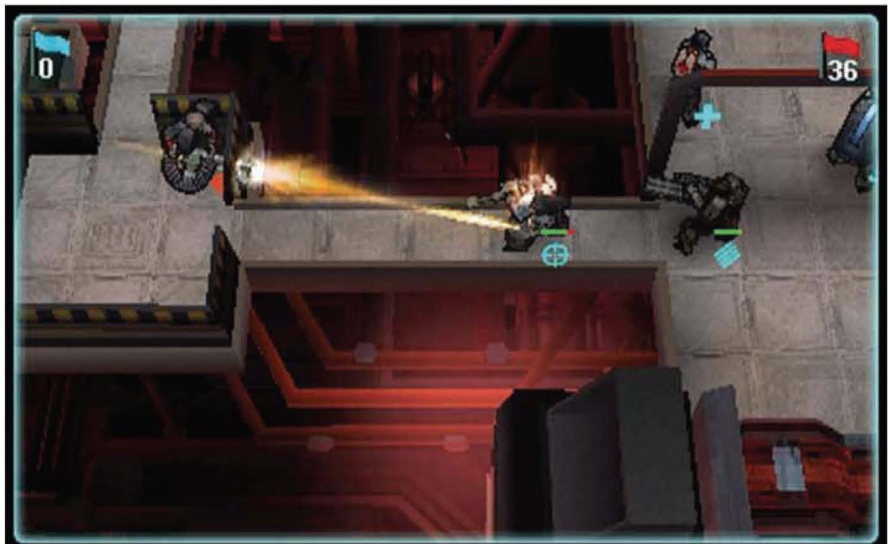
С одной стороны, если игра в не самом массовом жанре оказывается самой удачной на запуске приставки, можно ли называть сам запуск удачным? Стоит ли ждать развития линейки или можно сразу хоронить консоль? А с другой стороны – лично мне Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars показалась полноценной вехой в жанре: никто еще не предлагал такой многослойной тактики при минимуме бойцов. Собственно, ради нее я приставку и купил – и ничуть не пожалел.

P.S. А еще тут невероятно качественное 3D – оно действительно дает картинке глубину, а не модный эффект с тенями, как у некоторых.

ОЦЕНКА 9.0

Слева: Представители организации «ЗЕМЯ» выглядят как суровые советские хелгасты. У милитаризма все формы едины.

Внизу: Выставлять снайпера на переднюю позицию имеет смысл, только если где-то вдали маячит куда более серьезная угроза, чем ураганный огонь пулеметчика.





Юрий
Левандовский

DiRT 3

Анонс DiRT 3 ни для кого не стал сюрпризом, Codemasters давно приучила всех к тому, что выпускает свои гоночные сериалы с завидным постоянством. Но сможет ли третья часть привнести что-то новое, вырваться за рамки ожиданий «новые трассы, новые машины»? Достойна ли нынешняя игра носить цифру «3» в своем названии?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows,
PlayStation 3,
Xbox 360
Жанр:
racing
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский издатель:
«1С-СофтКлуб»
(консоли), «Бука» (ПК)
Разработчик:
Codemasters
Обозреваемая
версия:
Xbox 360, Windows,
PS3
Мультиплеер:
vs/team based, online
Страна
происхождения:
Великобритания

Уже
в продаже

При первом знакомстве с новой частью, первое, что бросается в глаза, — отказ разработчиков от шикарного меню в виде трейлера, в котором на время гонки проживает спортсмен. Почему разработчики решили бросить полюбившуюся многим идею «эффектного интерфейса» и вернуться к обыденному перебору закладок, совершенно непонятно. Да, перемещаться между чемпионатами и гонками стало, может быть, чуть легче и быстрее, а новый дизайн, весь построенный на треугольниках и пирамидах, весьма стильный, этого не отнять. Но всё же потерялся тот элемент, что в момент задавал гонкам весь антураж, создавал настроение, иллюзию того, что DiRT — это не просто гонки с выбором трасс и машин, а некий симулятор жизни гонщика. Но оставим это на совести разработчиков. Может быть, они посчитали, что не стоит повторяться, — это, пожалуй, самое логичное объяснение, тем более DiRT 3 вообще мало похож на своего предшественника. Вы преспокойно

можете играть по очереди в обе части и понимать, что они друг друга только дополняют, но не заменяют вовсе.

Главная новинка, помимо переделанных меню, это, конечно же, совершенно новый вид соревнований. И если вы думали, что ещё в DiRT 2 разработчикам удалось впихнуть все возможные виды гонок, то будете сильно удивлены: мало того что появился новый тип заездов, так он оказался едва ли не самым интересным соревнованием в игре. Называется это чудо — Gymkhana. Если вы знаете, кто такой Кен Блок и смотрели видео с его участием, дополнительные объяснения вам не нужны, — фактически это трюк-качество на машине. Нет, вас не будут заставлять ездить на двух колесах и прыгать через огненные кольца — никакого китайского цирка в духе аркадных гонок, просто придётся очень много дрефтить. «Так это уже сто раз было! — разочарованно протянете вы. — Нашли чем удивить». Было. Но, как ни крути, а такого вида дрифта вы еще не видели ни в одной игре. Здесь мало просто скользить по трассе, проходя связки поворотов, — это

всё прошлый век, теперь мы получили настоящий Tony Hawk на машинах.

Итак, как же выглядит эта Gymkhana? Во-первых, проводятся соревнования не на дороге, а на огороженном участке земли, размеченном предметами и препятствиями. Ваша задача — не врезаясь в них, выполнять различные трюки. Вы можете дрефтить по кругу вокруг различных конусов, столбов и экскаваторов. Вы можете накручивать «пончики» на специально размеченной площадке, совершать прыжки с трамплинов, разбивать пенопластовые блоки и, конечно же, дрефтить через ворота. За все трюки начисляются очки, все трюки можно связывать в комбо, если выполнять их друг за другом, укладываясь в заданный временной интервал и при этом никуда не врезаясь. Соревнования проводятся как в свободном режиме, где вы сами волны выбирать, какие трюки делать и в какие связки их объединять, так и в соответствии с заранее заготовленным списком трюков, которые надлежит выполнять, соблюдая те или иные условия.

Эволюция дрифта

Соревнования Gymkhana появились относительно недавно и все еще остаются чем-то вроде эффектных цирковых выступлений гимнастов или скорее даже выступлений уличных трюкачей-экстремалов на скейтбордах и велосипедах, нежели настоящим видом автоспорта. Но когда вы хоть раз увидите, как уже ставший легендой Кен Блок проходит специально выстроенную для этих трюков трассу, вы уже не захотите смотреть на другие виды дрифта — настолько это красиво и нелепы для обычных людей. Многие, посмотрев видеозапись, наверняка решат, что это не настоящая машина, а какая-то компьютерная графика, ведь покая трассу, Кен Блок буквально заставляет свои Subaru Impreza или новенький Ford Fiesta нарушать законы физики. Теперь и вы можете почувствовать себя элитным автотрюкачом, запустив DiRT 3 в соответствующем режиме.

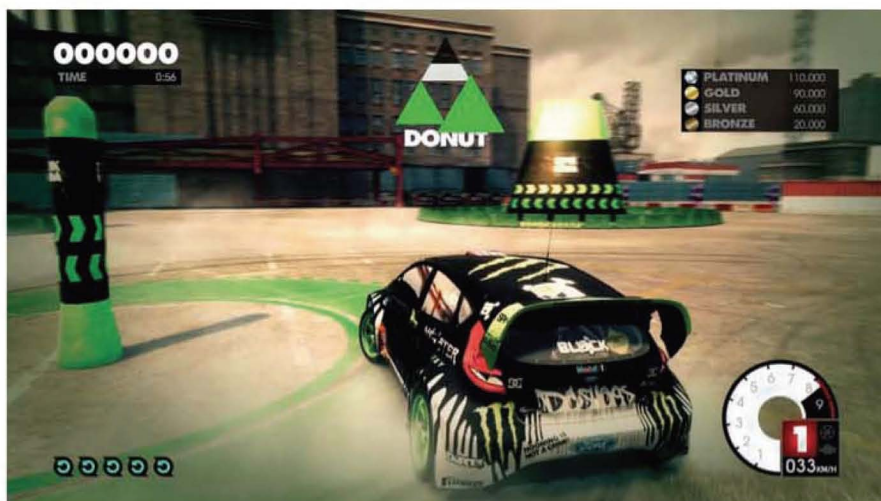




Слева: По мере прохождения карьеры, вы будете зарабатывать очки опыта, получая всё больше машин для гонок.

Поначалу режим дается очень нелегко: предстоит понять, как забрасывать машину в занос, как лучше выполнять тот или иной трюк, какие связки наиболее простые, а какие приносят больше всего очков. Ну и главное – нужно научиться не врезаться в стены, а ведь происходить это с вами будет постоянно. Не пугайтесь и не отчаивайтесь – вскоре освоитесь, научитесь как следует контролировать машину, и тогда каждый повтор будет хотеться пересматривать снова и снова, уж настолько они хороши.

Но здесь подстерегает ещё одна странность DIRT 3: сохранить повтор на жёстком диске нельзя, возможно лишь загрузить небольшой его фрагмент прямоком на YouTube. Что за мода такая пошла? Еще в Shift 2 нам предлагали заливать куски повторов прямоком в Сеть, и уже тогда это представлялось несколько странным, даже эксцентричным. Не оглядываясь на США и Европу, можно заметить, что в России эта опция хотя и полезна отдельным геймерам, для большинства – не более чем еще одна ненужная фишка игры, и уж вовсе она не заменит привычного сохранения повтора на личной консоли. В конце концов, всё тот же Shift 2 позволял держать видео «при себе» и даже делиться им с друзьями внутри игровой сети. Но разработчики DIRT 3 решили по-другому, и отныне мы можем наслаждаться повторами лишь сразу после гонки, в



веках сохраняя только ничтожный двадцатитисекундный кусок на YouTube.

Впрочем, это, пожалуй, единственный беспорный недостаток игры, в остальном в DIRT 3 всё очень здорово. Например, не в ущерб артистичному дрейфу на месте и все прочие, полюбившиеся с прошлых выпусков сериала виды соревнований. Любите классические ралли – пожалуйста. Хотите ралли-кросс, заезды на пикапах или багги? Не вопрос. Наконец-то появились снежные трассы и никуда не пропали ночные заезды. Более того, кроме новых заездов GYMKHANA, предсказуемо появился еще

и классический дрейф, когда необходимо проехать трассу, скользя в поворотах и набирая за счёт этого очки.

Классические ралли помимо новых снежных трасс предлагают еще и возможность выбрать тип машин перед заездом. Причем это не просто выбор из различных современных классов, нет – отныне автопарк разбит ещё и по эпохам. И чаще всего вы сами вольны выбирать, хотите ли вы ехать на новых болидах или пожелаете опробовать классические машины шестидесятых, семидесятых, восьмидесятых, девяностых годов. Хотя, конечно же, пару раз вас



Слева: Система повреждений в DIRT 3 стала ещё лучше. Теперь ни единая авария не проходит бесследно, а все серьёзные столкновения – это красивая и быстрая гибель машины.

PC

PS3

XBOX 360

всё-таки принудят проехаться на каком-нибудь древнем Ford Escort RS2000, дабы вы почувствовали разницу между современными и классическими авто.

Общий список машин для всех видов гонок перевалил уже за пятьдесят штук. И каких тут только нет, от банального Mitsubishi Lancer Evo X до совершенно, вроде бы, неуместного Hummer H3. Между прочим, из машин класса WRC есть и новинки этого года в лице Ford Fiesta WRC 2011 и Mini Countryman WRC 2011. У каждого авто отличный копкит и серьезная система повреждений. Теперь можно не только лишиться колёс, врезавшись в стену, но и получить весьма реалистичный прокол. Кстати, шина в этом случае спускает не мгновенно, а лишь через какое-то время, так что, даже уповая на возможность использовать «перемотку времени аварии», можно попросту упустить момент прокола, и тогда останется лишь два варианта: или переигрывать всю гонку, или пытаться дотянуть до финиша, искря голым колёсным диском. Вообще, теперь машина не признаётся недееспособной даже после потери одного колеса — лишившись его, вы все равно можете продолжить гонку, фактически лишившись шансов показать хоть сколько-то приличное время; любители настоящих симуляторов должны высоко оценить эту возможность.

Что касается физики поведения машин, она стала чуть более серьезной по сравнению с DiRT 2, но все ещё балансирует на грани между симулятором и аркадным развлечением. Даже с отключением всех помощников, которые здесь не только стабилизируют машину, но исхитряются ещё и тормозить и даже контролировать скорость, игра не становится чрезмерно сложной или серьезной — ехать легко, но при этом и весьма приятно. Думаем, физика устроит большинство фанатов автогонок, хотя и расстроит многих ценителей хардкорных симуляторов, которые до сих пор испытывают себя в Richard Burns Rally. Но таков уж современный мир — игры стараются доставлять радость и всеми силами стремятся не разочаровывать геймеров.

С чем в DiRT 3 всё ясно и прозрачно, так это с графикой — она просто шикарная. Хотя тут стоит сделать одну оговорку: она шикарна на PC и Xbox 360. А вот владельцам PlayStation 3 повезло куда меньше, версия для этой консоли отличается совсем не в лучшую сторону: вроде бы картинка похожа, но настолько замылена, что создается впечатление, будто идёт игра в намного более низком разрешении, в то время как на PC и Xbox 360 этой проблемы не наблюдается. Радует и освещение, и текстуры, и даже перебегающие дорогу боельшички. Жаль, что не вернули красивейшие треки в Японии, зато в игру вернулись снежные этапы Швеции, о них просили многие фанаты. Конечно, по количеству стран и спецучастков игра все еще не может соревноваться ни с WRC, ни даже со своими предшественниками из сериала Colin McRae Rally, но ведь здесь классические заезды — это только треть,

Классические ралли остаются самым красивым режимом, а новые локации в Финляндии буквально пропитаны ностальгией.



В DiRT 3 ЕЩЁ И СОВЕРШЕННО БЕЗУМНЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР, СУМЕВШИЙ СОВМЕСТИТЬ НЕСОВМЕСТИМОЕ. НИКАКИХ БОЛЬШЕ СКУЧНЫХ ЗАЕЗДОВ С «ПРИЗРАКАМИ»!

если не четверть игры, поэтому жаловаться на малое разнообразие треков просто непозволительно.

Ну и раз уж зашла речь о разнообразии, нужно отметить ещё и совершенно безумный мультиплеер. Никаких больше скучных заездов с «призраками» и борьбы за доли секунды! В Codemasters пошли намного дальше и совместили несовместимое. Нет, стрелять никто не заставляет, но вот поиграть в Capture the Flag — это пожалуйста. Как и положено, команды стремятся отбить у соперников флаг и доставить его на базу, разница лишь в том, что для отбора флага вам «всего лишь» нужно врезаться в машину неприятеля (при этом вы его не уничтожаете, а значит, нет никакого респауна). Получается этаким футбол на машинах: доездили флаг до ворот — гол. Это настолько необычно и весело, что онлайн DiRT 3 для многих становится основным режимом игры. А как вам вариант гонок, где нужно «заражать» других участников, также врезаясь в них, делая их своего рода машинами-зомби, чьи водители сразу же начинают видеть, где на карте

остались незараженные гонщики. Вроде бы примитивно и даже вторично, но как же весело и безбашенно! Невольно удивляешься, почему все эти режимы не внедрили в гоночные игры раньше? И особенно удивляешься, что воплотили всё это не в сериале Flatout, а в такой вроде бы серьезной и даже «почти симуляторной» гонке, как DiRT.

В качестве итога хочется сказать, что при всех своих недостатках, DiRT 3 — на данный момент, наверное, лучшая развлекательная гоночная игра. Каждый может найти здесь что-то свое, будь то классические ралли, круговые заезды, Gymkhana или безумный мультиплеер. При этом игра отлично держит баланс между симулятором и аркадой, не выглядит ни слишком простой, ни излишне сложной. А красивейшая графика дополняет список достоинств до той черты, когда диск с игрой сочтёт необходимой покупкой практически любой геймер, как минимум, неравнодушный к жанру.

ОЦЕНКА 9.0

Визу: Проработка копкитов в игре очень хороша; может быть, здесь нет той шикарной камеры из Shift 2, но количество деталей на высоте.



БУДЬ ХИТРЫМ!

Экономь 700 руб.
на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр» и видеожурнал Level Up!

Подписка с доставкой на **12 месяцев по цене 2300 руб.**

Подписка с доставкой на **6 месяцев по цене 1300 руб.**

Еще выгоднее!

Подписка на комплект  и 

на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

ПОДАРКИ ОТ DISNEY

Первые десять читателей, подписавшихся на «Страну Игр», получат в подарок на дисках Blu-ray главный мультфильм нынешнего года «Рапунцель» и фантастический фильм «Я – четвертый», а также комплект фирменных сувениров с символикой «Я – четвертый»: футболку, толстовку и удобный ламповый фонарь.

Спешите подписаться, количество подарков ограничено!



Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта <http://shop.glc.ru>.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из

нижеперечисленных способов:

- по электронной почте subscribe@glc.ru;
- по факсу 8(495) 545-09-06;
- по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля. Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером «из рук в руки» в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес. Единица цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ 8(495)663-82-77 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, БИЛАЙН и МЕГАФОН), твои вопросы, замечания и/или предложения по подписке на журнал просим присылать на адрес [INFO@GLC.RU](mailto:info@glc.ru) или прояснять на сайте [WWW.GLC.RU](http://www.glc.ru) в разделе «Подписка».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
И.»

- ☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 201 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Самостоятельное получение
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса *
☐ на домашний адрес **

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
** в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

| | |
|------------------------------|-----------------|
| ИНН 7729410015 | ООО «Гейм Лэнд» |
| ОАО «Нордеа Банк», г. Москва | |
| р/с № 40702810509000132297 | |
| к/с № 30101810900000000990 | |
| БИК 044583990 | КПП 770401001 |
| Платательщик | |
| Адрес (с индексом) | |
| Назначение платежа | Сумма |
| Оплата журнала «_____» | |
| с _____ 201 г. | |
| Ф.И.О. _____ | |
| Подпись платателя _____ | |

Кассир _____

Квитанция

| | |
|------------------------------|-----------------|
| ИНН 7729410015 | ООО «Гейм Лэнд» |
| ОАО «Нордеа Банк», г. Москва | |
| р/с № 40702810509000132297 | |
| к/с № 30101810900000000990 | |
| БИК 044583990 | КПП 770401001 |
| Платательщик | |
| Адрес (с индексом) | |
| Назначение платежа | Сумма |
| Оплата журнала «_____» | |
| с _____ 201 г. | |
| Ф.И.О. _____ | |
| Подпись платателя _____ | |

Кассир _____

XBOX 360

НА ПОЛКАХ



Наталья
Одинцова



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
shooter.third-person/
action.adventure
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Grasshopper
Manufacture
Обозреваемая
версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
нет
Страна
происхождения:
Япония

Уже
в продаже

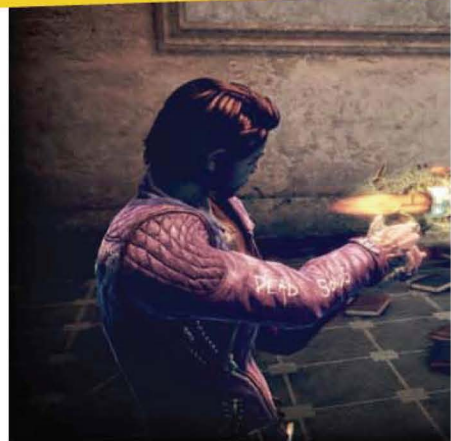
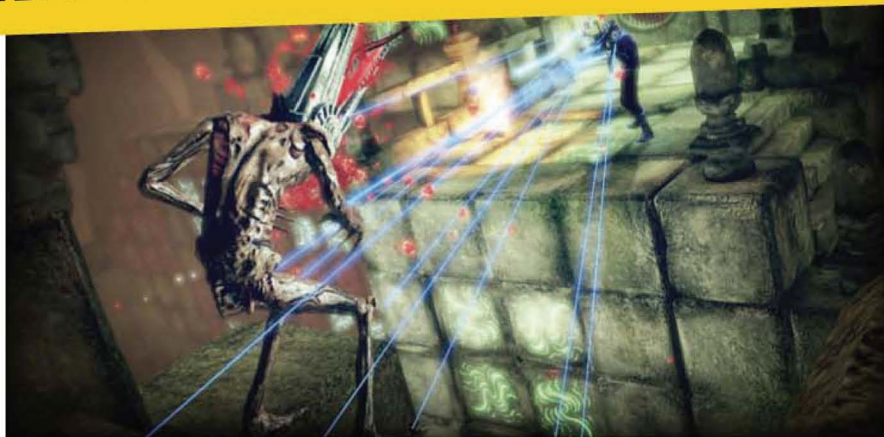


<http://www.worldoftanks.ru/>



Вверху: Запомните этого краснорожего монстра: Гарсии придется встретиться с его родственниками еще несколько раз.





**ДЕМОНЫ НЕ ВСЕГДА ИСПОЛЬЗУЮТ ПОЛУ КАК ПРИМАНКУ
ДЛЯ ГАРСИИ – ИНОГДА ОНА С ДИКИМИ ВОПЛЯМИ КИДАЕТСЯ
В ПОГОНЮ ЗА ПОТЕНЦИАЛЬНЫМ СПАСИТЕЛЕМ.**

моментально загадить пространство смертельными сумерками (и «загадить» в случае с подручными Флеминга – не метафора). Богатство ситуаций радует – ограничиться все дело только поиском настоящих козлов, было бы куда скучнее.

Лишний раз убедиться, что *Shadows of the Damned* не ставит себе целью непрерывно страшать игрока, лучше всего помогают как раз эпизоды, срежиссированные по образцу и подобию ужасников. Демоны не всегда используют Полу как приманку для Гарсии – иногда она с дикими воплями кидается за потенциальным спасителем. Если поймает, зацелует насмерть, и отбиться от нее не получится. Задача осложняется тем, что быстро бегать герой не натренирован – пять секунд несет во весь опор, и тут же сбивается обратно на трясцу. Да еще и препятствия на дороге попадают или демоны вылезают, которых непременно нужно убить. А Гарсии как будто все нипочем: удирая, он с нежностью вспоминает, например, как Пола никогда не отличалась уравновешенностью и однажды, в ответ на неудачную шутку, точно так же гонялась за ним по квартире с ножом. Вместе с тем ни одну драку я не переигрывала настолько часто, как

эти сцены. Навыки самонаведения у девушки развиты на редкость хорошо. Дорогу приходится буквально заучивать: когда ускориться, где повернуть, когда перезарядить оружие, чем стрелять. Как-то, из-за бага, Пола исчезла – и я была просто счастлива, потому что безупречно преодолеть дистанцию оказалось отнюдь не проще, чем справиться с некоторыми платформенными этапами в *God of War*.

В обычных перестрелках действует тот же принцип, что и в схватках с роботами в *Vanquish*: один и тот же подвид врагов нападает на Гарсию несколько раз, но чтобы встреча не проходила каждый раз по накатанной, что-нибудь да изменится. То арена уменьшится, то неприятель поведет себя по-другому, то к нему присоединятся собратья. Даже с рядовыми упырями нелегко сражаться в крошечной комнатке – чего уж говорить, скажем, о созданиях, которые постоянно вертятся колесом – словно радаром отыскивают героя! Парой выстрелов от них не отделаешься – нужно

сперва заставить монстра впечататься во что-нибудь, будь то могильная плита или стена. Тогда-то он рухнет, на пару секунд открыв уязвимое место. Первая встреча с такой особью происходит на импровизированном кладбище, и особых ухищрений для победы не требуется. Достаточно просто притаиться за памятником, чтобы соперник ударился об него снова и снова. А вот схватка в узком коридоре уже с двумя подобными образинами и драка на кладбище перед крепостью Флеминга вынудят вспомнить об уворотках.

Любовь большинства демонов к метанию по аренам и молниеносным прыжкам в сторону Гарсии прекрасна. Она разнообразит происходящее, ведь игрока вынуждают раз за разом расправляться с неприятелем строго определенным способом, а экспериментировать позволяют лишь в том случае, если речь идет о рядовой нечисти, не страдающей избирательной уязвимостью. Риск промазать – единственное, что не дает заску-

Вверхуслева: Гарсия привык полагаться на огнестрельное оружие. Факел годится разве что для того, чтобы оглушать врагов и стряхивать с них Тьму.



Слева: В уровнях, стилизованных под двухмерный шутер, работают те же правила, что и в основной игре. То есть, здесь тоже есть козлы-светильники и роковая для Гарсии Тьма.

Б. ЖОПА. СОТОНА. СМЕРТЬ. ЖОПА. СОТОНА. СМЕРТЬ. ЖОПА. С



чать, когда понимаешь, что от тебя не ждут ничего умней, чем несколько десятков раз повторить одну и ту же уловку. И такое случается даже в драках с боссами.

Несомненный плюс — то, что способы борьбы различаются от противника к противнику. Кого-то, как уже говорилось, обезоруживает встреча со стеной. Кто-то слабеет только во Тьме, и игроку придется думать и о здоровье Гарсии, которое с каждой секундой пребывания во мраке стремительно тает, и о наседающих приспешниках главной мишени (а они под покровом ночи практически супергерои!). Кому-то наибольший урон нанесут бомбы. Но увы, методы не взаимозаменяемы. Если схватка предполагает, что неприятеля собьет с ног взрыв бочки с концентрированным светом, отступить от генерального плана не выйдет: знай себе, бегай от бочки к бочке. От повышенной чувствительности к строго определенным приемам страдают даже ключевые злыдни. Вот в итоге и получается — чем хаотичней мечется вокруг Гарсии босс, тем интересней от него отстреливаться. Не отвечай за уклонение та же клавиша, что и за разворот на 180 градусов, было бы совсем здорово. А так стоит в пылу боя нажать ее прежде, чем наклонить левый аналоговый стик — и все, врага не видно, он обгрызает незадачливому охотнику спину.

Раскладка превратилась для меня в сущее наказание и в сценах, стилизованных под двухмерный шутер. Вроде бы все замечательно: есть чекпойнты, чтобы в случае смерти героя не начинать прохождение с самого начала, а на одном из этапов есть даже сюрприз — секретный проход. Нырять в него, и голова не болит о том, как преодолевать долгую полосу

Справа: Финальный апгрейд шотгана позволяет плеваться во врагов не только четырьмя черепами разом, а еще и ошарашить их гигантским черепом-бомбой. Этим же снарядом предложат играть в местный боулинг (на скриншоте по соседству).



препятствий. Одна беда: чтобы Гарсия стрелял по диагонали, а не прямо перед собой, нужно наклонять в соответствующую сторону правый аналоговый стик. А «гашетке» соответствует правый верхний шифт. Наверное, у кого-то этот трюк получится безупречно, но лично мне было бы удобней пользоваться левым стиком.

Еще обескураживает, что в драках с гигантскими боссами герою не позволяют бить выше определенного уровня, когда он подбирается к великанам вплотную. Маячат прямо над Гарсией желанные мишени (эдакие красные лампочки), а он даже взять их на прицел не может — сначала придется отойти назад. Вроде бы мелочь, но когда противник проявляет небывалую прыть и постоянно норовит подобраться вплотную, это раздражает.

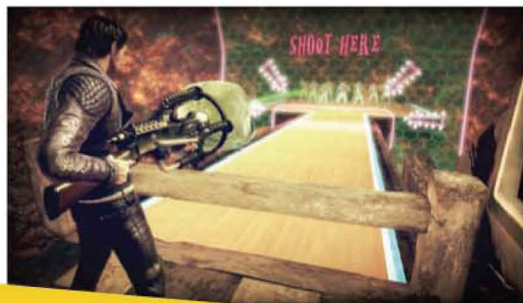
Зато передать характеры персонажей создателям удалось великолепно — без всяких оговорок. Впечатляет уже внимание к образам боссов. Отталкивающим обликом тут не ограничиваются, и каждому ключевому противнику придумывают биографию-страшилку. Ее зачитывает вслух либо сам Гарсия, либо его верный спутник-череп по прозвищу Джонсон (что на русский можно перевести как Хрен — разумеется, не тот, который растет в огороде), периодически комментируя особо смачные пассажи. Слушать обоих не в пример интереснее, чем образцово-серьезного теще дневниковых записей из недавней Lords of Shadow. И ни одна леденящая душу находка вроде чьих-нибудь потрохов не запоминается так, как многочисленные шутки, основанные

на игре слов, — часто скабрзные, но от этого не менее смешные.

Гарсии вообще легко симпатизировать. Он достаточно уверен в себе, чтобы шутить даже в аду, и в то же время не настолько привык к жестокости, чтобы с равнодушием смотреть на горы голов или очередную смерть Полы. А череп — прямо близкий родственник говорящего гримуара из Nier. Даже если бы не превращался в оружие, все равно пригодился — и советы дает, и веселит. Разудалые приключения парочки омрачает лишь финал. Представьте, что вам показывают боевик вроде «Неприкасаемых», а в конце внезапно спохватываются: мол, довольно прямолинейного экшна, получите развязку в духе «Начала» и гадайте теперь, что же на самом деле произошло с героями. Поздновато как-то!

Хулиганский (чего стоит только забег по полуобнаженной гигантской женщине) и как будто совсем не мейнстримовый дух Shadows of the Damned как будто намекает, что от нее нужно ждать подвохов вроде некрасивой картинки или топорного управления. На деле же все совсем наоборот: и графика на уровне, и даже некоторые недочеты раскладки не слишком отравляют жизнь, и занятых боевых ситуаций хватает, и пазлов ровно столько, чтобы не надоест. Возможно, не каждому придется по вкусу специфические хохмы вроде обоссывания фонтанов, но к счастью, они — не единственное, что здесь есть.

ОЦЕНКА 8.0



Название игры рас-
шифровывается
просто: hoard – это,
собственно, куча
золота, которую со-
бирает дракон.



Илья Ченцов

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Mac,
PlayStation 3,
PlayStation Portable
Жанр:
action/strategy
Зарубежный издатель:
Big Sandwich Games
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Big Sandwich Games
Обозреваемая
версия:
Windows
Мультиплеер:
co-op/vs, online
(кроме PSP), local
(PS3)
Страна
происхождения:
Канада

Уже
в продаже



Hoard

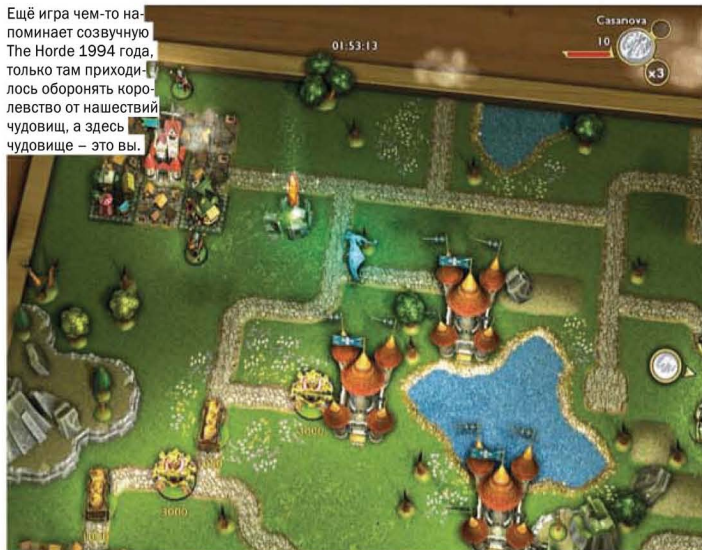
Поговорка «Новое – это хорошо забытое старое» как нельзя лучше подходит к Hoard, и не потому, что действие этого драконьего мини-симулятора происходит в лубочном средневековье. Игра-тёзка, весьма похожая по содержанию, должна была появиться ещё в конце прошлого тысячелетия.

В 1998 году компания Blue Fang Games объявила, что разрабатывает игру Dragon Hoard, посвященную житейно-бытовой драконьей жизни. Как мы знаем из классической литературы (и отличного спеца Дмитрия Лопухова, который вы можете найти в 9 номере «Страны Игр» за прошлый год), средне-статистический фафнирка проводит свои дни, наводя ужас на окрестные поселения, сжигая дома и посевы, похищая девственниц и копя в своём логове кучу золота – собственноручно нагнанного, либо принесённого запуганными крестьянами. Ровно это самое нам и обещали в Dragon Hoard. Между миссиями дракончик бы отсыпался в подземелье лет так по несколько десятков, попутно прокачивая характеристики, пока на поверхности распоясавшиеся людишки (а также эльфишки и представители оркообразной расы враков – вражишки?) пытались наладить своё жалкое существование. Но, разумеется, держать в когтях двуногую скотинку не так интересно, как воевать со своими змеетельными братьями. Утаскивать золотишко и принцесс из-под самого носа таких же, как ты, крылатых и огнедышащих конкурентов – вот занятие, достойное настоящего дракона!

Blue Fang планировали выпустить Dragon Hoard летом 2000 года, однако идея внезапно сама повела себя подобно древнему чудовищу и впала в долгую спячку. В начале нулевых выплинулась, правда, русская The I of the Dragon, которая как раз и показала, что в оригинальном

замысле было плохо: человеческий организм просто не выдерживает размерности драконьего быта. Когда ты живешь тысячу лет, то можешь себе позволить неделю завтракать и месяц делать генеральную уборку – но теплокровного геймера вряд ли увлечёт перспектива часами жесть логова враждебных чудищ, чтобы на следующем уровне заниматься тем же самым в других декорациях. А ведь герой The I of the Dragon был ещё и реалистично неповоротливым, этакий летающий грузовик. В довершение позора, вместо того, чтобы терроризировать людишек, дракон должен был помогать им, получая задания от бородатого хотабыча на авиаковре.

Ещё игра чем-то напоминает созвучную The Horde 1994 года, только там приходилось оборонять королевство от нашествия чудовищ, а здесь чудовище – это вы.



Золотая лихорадка

В Hoard четыре игровых режима: Treasure, Princess Rush, Co-op и Hoard. Первые три доступны как в сетевом, так и в локальном варианте (играть одновременно с живыми противниками и ботами нельзя), Hoard – только одиночный.

Treasure – игроки соревнуются, у кого к окончанию десятиминутного раунда будет больше золота в сокровищнице.

Co-op – также посвящён накоплению капитала, только все блестяшки летят в общую кубышку. Командной игры «2 на 2» почему-то нет.

В **Princess Rush** победителем признают того, кто первым натаскает в свое логово нужное количество принцесс (чтобы получить выкуп за царственную особу, нужно какое-то время оборонять её от наседающих кавалеров).

Hoard – в других играх такое называют survival. Логова, где можно восполнить здоровье, здесь нет, взамен предлагают лечиться, кушая принцесс. Цель – продержаться как можно дольше во всё более агрессивной среде.

Так что настоящее пробуждение Dragon Hoard состоялось совсем недавно. Идея, правда, приземлилась на голову уже другой команды, но анонсы конца прошлого века подходят к новой Hoard процентов на девяносто. Главное отличие таково: многочасовой кампании здесь нет, только десятиминутные бои на разнообразных картах. Однако за это время вы успеете увидеть, как буквально из-под земли вырастут города, крепости и башни магов, по дорогам забегают гружёные добром телеги и кареты с принцессами, а под конец появится гигант с дубиной и снесёт всё к чёртовой бабушке. Ваш дракон (а равно и вражеские)



Вверху: Снежный или летний ландшафт, а также ночное либо дневное время суток можно выбирать по желанию у этих режимов чисто внешние.



может летать, жечь всё и вся (именно так, через запятую: одновременно лететь и пыхать огнём нельзя), а потом халпать золото, остающееся после сожжения, и таскать себе в логово. Механизм захвата поселений тоже присутствует – если методично выжигать на одном участке всё, кроме ратуши, через какое-то время горожане поймут наёмки и примутся слать в вашу сокровищницу подводы с оброком (кстати, здесь можно грабить караваны – в том числе и свои собственные, если лень ждать, пока телега дотрюхает до места назначения), а городские лучники будут стрелять исключительно по вашим врагам. Экосистема Hoard проста, но она делает игру более живой и предлагает смекалистому дракону множество вариантов наживы за счёт деревенщин. Система правил здесь весьма насыщенная, однако все они логичны и соответствуют здравому смыслу и драконьему фольклору, так что напрягаться, чтобы удержать их в голове, не придётся (впрочем, я всё-таки советую проштудировать раздел How to Play и не пропускать подсказки на экранах загрузки).

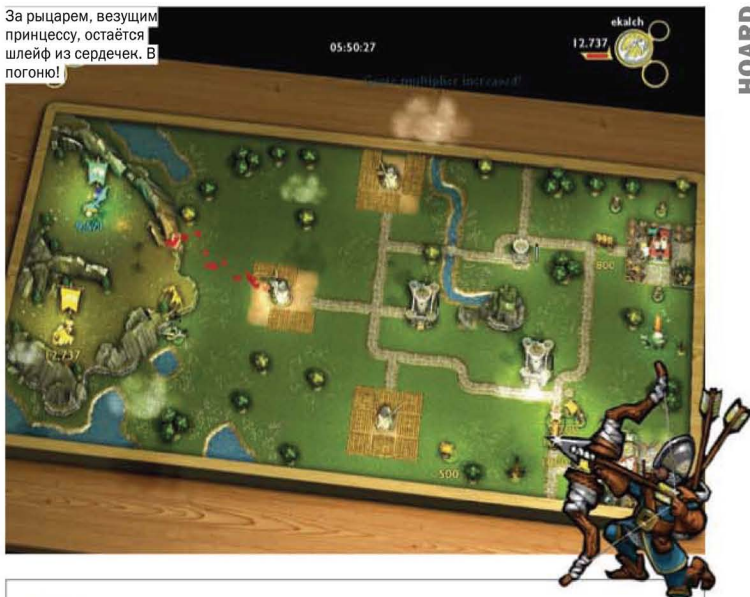
Вверху: Камеру можно заставить показывать всю карту сразу, фокусироваться на вашем драконе или динамически менять масштаб так, чтобы соперники всё время были в поле зрения.



Карманный монстр ни с кем не дружит

На момент написания рецензии игра уже вышла в североамериканском PlayStation Store, европейская версия ожидается. Различия между компьютерными и консольными версиями Hoard в основном касаются управления и многопользовательской игры. На PlayStation 3 есть возможность рубиться на одной консоли с друзьями, а вот на PSP мультиплеера нет вообще.

За рыцарем, везущим принцессу, остаётся шлейф из сердечек. В погону!



КПД 300%

В Dragon Hoard, придуманной Blue Fang, ключевыми ценностями для драконов должны были стать престиж, золото, тщеславие и знание. В Hoard тоже есть своеобразный «измеритель престижа» – коэффициент, растущий со временем (максимальное значение равно трём). Количество добытого драконом золота умножается на него. Однако, если дракон гибнет, либо в его сокровищнице удаётся поживиться воришкой, престиж падает до минимума – единицы.

Золото, основной смысл существования драконов в Hoard, является также «очками опыта» – накопив достаточно звонкой монеты, можно увеличить силу крыльев (чтобы летать быстрее), мощность огненного дыхания, длину когтей (чтобы больше золота зараз таскать) и толщину чешуи. Возможности альтернативного развития добавляют в игру ещё одно тактическое измерение – узнать по косвенным признакам, что нарастил себе соперник, и самому прокачаться, эксплуатируя его уязвимые стороны.

Заставляет менять стратегию и дизайн карт (из-за своеобразного оформления хочется назвать их «досками»), каждая требует своего подхода: иногда драконам под бок специально ставят города, которые так и просят, чтобы их завоевали; иногда приходится сражаться за поселения, стоящие между «базами». Очень забавна карта Gold Rush, где драконы пещеры стоят рядом, – на ней, разрешив сопернику подмять под себя вырастающие на другом конце игрового поля города, можно потом перехватывать его телеги с данью на подходах к логову; раздолье здесь и для применения бонуса «hoard thief», позволяющего запустить лапы во вражескую сокровищницу.

В общем, задизайнена игра очень классно, но, увы, её слабое место является также самым важным: мультиплеер. Выигрывать у управляемых программой ящеров вы научитесь быстро; режима игры «многочеловек» за одним компьютером Hoard не предоставляет; в сетевой же игре, вместо того, чтобы показать список доступных серверов, программа подбирает вам оппонентов по одним разработчикам известному алгоритму. В игру также встроена возможность рассылать приглашения друзьям из Steam,

но если они не играют в Hoard, приходится отдаться во власть «генератора случайных соперников». Иногда появления партнера приходится ждать по несколько минут; партию на трех-четырех драконов собрать очень тяжело. Если же подключиться к серверу всё-таки удалось, начиннику никто не мешает поменять режим игры, скажем, с Princess Rush на Co-op, прежде чем начать её – даже если вы специально выбрали «охоту за принцессами» в меню.

Но странный «приёмник-распределитель» игроков – это только полбеда, или даже четверть. Гораздо хуже то, что сетевой код Hoard всегда ставит игрока на сервере в более выгодное положение. У него ничего не тормозит и не запаздывает, и он спокойно может уворачиваться, скажем, от выстрелов башни магов. Выражение «клиент всегда прав» к Hoard не относится – здесь подцепившимся к серверу приходится, например, расходовать больше пламени на врагов, потому что их гибель отображается не сразу, или терять здоровье, получая урон от стрел, вроде бы прошивших мимо. Заведомо ниже шансы у них и в драконьей дуэли. Так что неудивительно, что в мультиплеере популярен «дружеский» режим Co-op, где крылатые змеи не вступают в прямое противостояние.

Конечно, усердие всё преумножает: возможно, авторы и починят мультиплеер, или геймеры приносятся к лагам. Но, так или иначе, игру надо развивать – бесконечно выглядеть свежо она не сможет, и если Big Sandwich Games упустят свой шанс, найдётся кто-то, кто сделает то же самое, только лучше. Впрочем, и в этом случае мы в проигрыше не останемся.

ОЦЕНКА 7.0

M3 Lee – танк с совершенно ненужной башней. Точнее – ненужной, но не вам, а противнику – ему так проще попасть в нашу машину.



World of Tanks

Для тех, кто провел последние годы вне танка, напомним: World of Tanks – онлайн-экшн от Wargaming.net, команды, которая раньше разработкой игр жанра не занималась. Но потом, попробовав свои силы в непривычном качестве, в одночасье выбилась в лидеры индустрии – число зарегистрированных аккаунтов исчисляется миллионами, экшн бьет рекорд за рекордом и стремительно распространяется по земному шару. Ошеломляющий успех превратил небольшую команду, известную в основном любителям стратегий, в лидера индустрии. А ее детище уже стало смыслом жизни для сотен тысяч россиян и иностранцев – от мала до велика.



Андрей Окушко

Но World of Tanks получилась не просто игрой, рассчитанной на массового потребителя, она еще и весьма многогранна, исследовать ее можно почти бесконечно. Казалось бы, все танки прокачаны, все модули установлены, кредитов (местной валюты) завалились и делать больше нечего, как вдруг раз – выходит очередной патч и появляется куча новинок, без изучения которых настоящим профессионалом-танкистом себя не чувствуешь. А значит, и нам, журналистам, приходится браться за перо и рассказывать вам об изменениях – не все же сидят в World of Tanks с утра до вечера? Или все?..

Янки-дудл

Начнем, пожалуй, с появления третьей нации. Выбор минской команды

Wargaming.net пал на американцев, что неудивительно: рынок игровой индустрии США – один из крупнейших в мире. А так как «звездно-полосатые»

еще и немало повоевать на фронтах Второй мировой успели, их бронетехнике самое время было появиться и в соответствующем онлайн-экшне. И



Справа: Чудо вражеской техники – «Лев», по совместительству один из немногих немецких танков, на которых действительно приятно играть. Большинство же прочих машин Третьего рейха уже пострадали от изменения характеристик в худшую сторону.

Подарки от разработчиков достались не только жителям Западного полушария. Есть обновления и в советском, и в немецком ангарах. Из германских бойцов отметим средний танк «Пантеру II» и противотанковую САУ «Штурмтигр». Обе они доставляют немало неприятностей соперникам и немало радости своим обладателям. Но и их советские аналоги – Т-54 и так называемый «Объект 704» – получились как минимум не слабее. А вот в области появившихся в World of Tanks в мае 2011-го премиумных (читай – приобретаемых за реальные деньги) танков СССР явно проиграл своему основному сопернику. KB-5 пока добывает не так много кредитов, как немецкий «Лев».

она появилась, пусть и не в полном объеме – противотанковые САУ оставлены «на сладкое». Зато все остальное в игре присутствует.

Американская техника вышла весьма необычной, но именно такой она и была. Возьмем артиллерийские установки – у многих из них открытый верх, что повышает шанс повреждения экипажа фугасами. Однако и урон с точностью вполне приличные, значит, рискнуть стоит. Да, есть откровенно странные машины, например M3 Lee. Особенность танка, названного в честь генерала Гражданской войны в США, в том, что у него два орудия – одно в корпусе, другое в башне. Причем второе пока не работает – введение механики управления двумя пушками отложено разработчиками на будущее. А вместе с этим отключена и возможность вращения башни. Вот и получается, что «Ли» играет роль противотанковой САУ, которой, чтобы поймать противника в прицел, приходится вращать весь корпус. Увы, для этого у него слишком высокий рост, хотя этим страдают и другие его американские коллеги.

Да, отнюдь не все считают M3 Lee проходным – многим нравится управлять столь необычной техникой. Но большинство надолго не задерживается, рвась к лучшим творениям «звездно-полосатой» индустрии: тяжелой машине Т30 и среднему танку «Першинг». Оба они радуют сердце каждого настоящего мужчины. Да что там говорить – даже женщины не всегда способны устоять перед обаянием американских машин. Хотя родные нам ИС-7 или Т-44 все равно и лучше, и красивее.

Разумеется, США станет не последней нацией, появившейся в игре. Хочется верить, что еще до конца года мы увидим французов с их медлительными и толстокожими монстрами. А там придет черед и японцев, и англичан, и итальянцев. Правда, кое-где создателям придется уходить в область предположений и основываться на моделях, существовавших лишь на бумаге. Что ж, тем лучше – где еще вы сможете покататься на бронетехнике, так никогда и не отправившейся в серийное производство?

Зачем человеку кланы?

В прошлом году отдельные несведущие товарищи задавались вопросом – зачем же в World of Tanks кланы? Действительно, создавалось впечатление, что явление это ненужное. Но мы-то с вами из многочисленных интервью с разработчиками и превью знали: кланы – задел на будущее. И будущее наступило – не так давно появилась глобальная карта, а с ней и противостояние объединений игроков. Под именем «Мировая война» изначально скрывалась лишь территория Европы, разделенная на провинции, где в непримиримых схватках сходились десятки кланов. Но 16 мая вселенная разрослась – и теперь сражаться можно и в Азии, и даже в Африке.

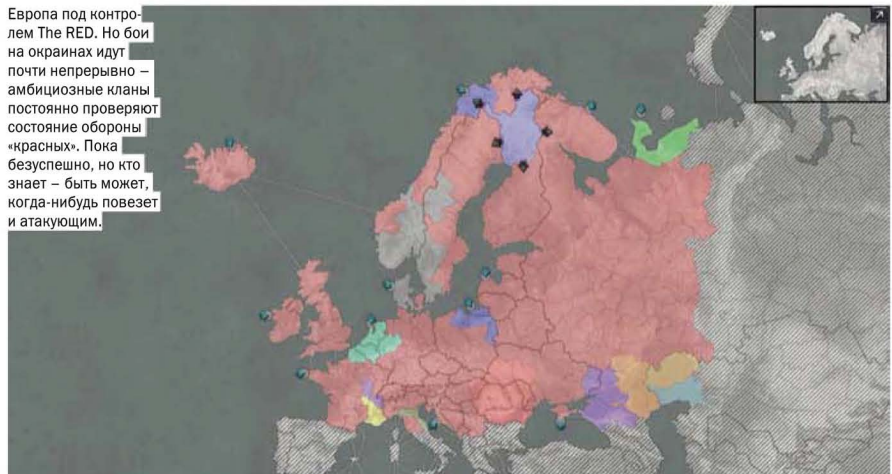
Одна из относительно недавно появившихся карт. Почти целиком простреливаема из одного конца в другой, хотя редкие укрытия сохранились. Именно здесь особую роль играют легкие танки, чья задача – «подсветить», то бишь обнаружить противника.



Слева: В идеале полный список американских танков будет таким. Но когда это произойдет, разработчики не говорят. Они вообще предпочитают не называть конкретных сроков появления тех или иных нововведений, видимо, у Blizzard научились.

Как и во многих других онлайн-играх, успеха добиваются не все. Подавляющее большинство кланов влачит жалкое существование, не хватает и серьезных объединений. Лучшим из них на сегодняшний день считается альянс The RED, объединивший несколько гильдий, и, не в последнюю очередь благодаря этому, захвативший практически всю Европу. Да, у «красных» есть конкуренты, постоянно пытающиеся повторить подвиг западных Союзников – высадиться и прорвать местный «Атлантический вал». Но пока ни одна из попыток серьезным успехом не увенчалась, максимум удавалось заставить The RED пару дней понапрягаться для ликвидации прорыва. Серьезные ребята, ничего не скажешь.

Европа под контролем The RED. Но бои на окраинах идут почти непрерывно – амбициозные кланы постоянно проверяют состояние обороны «красных». Пока безуспешно, но кто знает – быть может, когда-нибудь повезет и атакующим.



Виртуальные битвы за какие-нибудь территории близ Нила идут с нешуточным азартом – ведь призами являются захваченные провинции, приносящие золото. А золото – вторая валюта World of Tanks, добыть которую раньше можно было, лишь вложив реальные деньги (иногда проводимые конкурсы считать не будем). Согласитесь – ради возможности сэкономить денежат – а в «Мировой войне» иногда на кону стоят значительные суммы – не грех и потренироваться лишний денек. Да и потратить золото найдется куда – можно прикупить дополнительные места в ангаре, иначе так и придется обходиться всего пятью танками. Можно обзавестись какой-нибудь интересной машинкой, которую за основную валюту – кредиты – не продают. А можно и потратиться на специальные подкалиберные снаряды, перед мощью которых не всякий враг устоит. В общем, расстаться с денежками не проблема, проблема – их добыть.

Хотя пока добывать не так и сложно: добавление новых пространств на мировую карту сказалось и на ожесточенности сражений. Те, кому надоело биться за старушку-Европу, переехали в какую-нибудь Африку, где встречаются соперники попроще. Однако скоро «лафа» закончится, слабых врагов не останется, и борьба за передел имущества вспыхнет с новой силой. Но самое интересное начнется тогда, когда «Мировая война» станет воистину мировой. А случится это после введения единой глобальной карты для всех серверов. Вот уж где будет раздолье всем и каждому – наконец-то мы сможем сразиться с забугорными танкистами и показать им, у кого кривые руки, а у кого – не очень.

Путь к вершинам труден и далек

Конкурентов у любого начинающего клана будут сотни. Не один и не два

Все битвы – как в блиц-турнирах, так и за право владения провинцией – проходят на картах, познакомиться с которыми можно в случайных боях. Вот только карт этих с момента релиза стало значительно больше и прибавляется с каждым кварталом. А для тех, кому все равно мало, создатели припасли (уж не знаем, вольно или неволью) еще одну фишку – некоторые локации с момента релиза поменяли свой внешний вид. Где-то это прошло почти незамеченным, в самом деле – ну кому интересна перестановка жалкого кустика с одной позиции на другую? Но где-то все стало совсем не так, как на карте «Пагорки», нынче даже обретшей новое название – «Рудники»

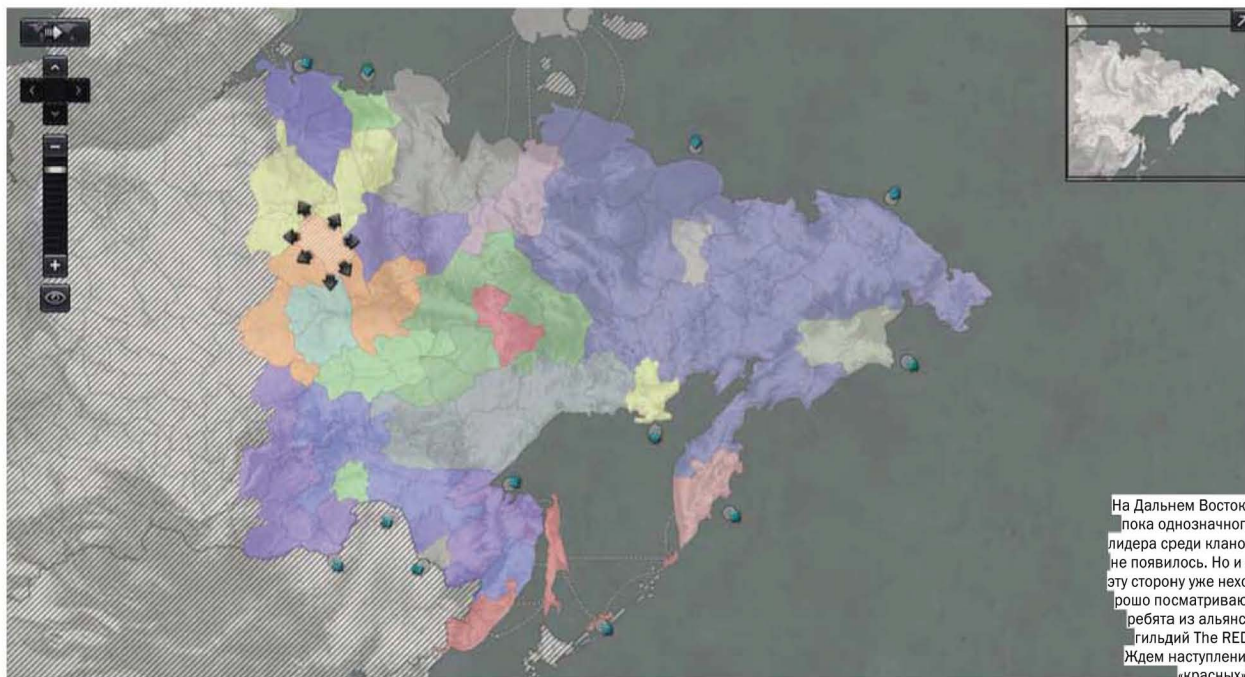


танкиста мечтали возглавить собственную дивизию еще во времена бета-теста, так что местные гильдии плодятся с необычайной скоростью. Вот только одной регистрации для участия в «Мировой войне» недостаточно. Чтобы попасть на карту планеты, надо иметь не меньше четырнадцати соратников. Лучше же, чтобы их оказалось в разы больше – отнюдь не все согласятся быть в онлайн в указанное вами время суток. А ведь битвы за разные провинции происходят в соответствии с часовыми поясами захватываемых земель. И если все ваши бойцы живут

во Владивостоке, им будет крайне сложно досидеть до того времени, когда начинается сражение за Москву. В общем, ищите побольше сторонников, иначе так и останетесь в числе претендентов на высадку.

Да-да-да, а что вы думали – право на высадку на любом континенте еще надо заслужить. Если на устройство «Дня «Д» подается не одна заявка (а часто их даже не две и не пять), между всеми желающими проводится турнир. Тот из кланов, что выигрывает его, получает право на вторжение. Прочие отправляются зализывать раны

Вверху: Раньше этого маяка на острове не было. Хотя маяк – это цветочки, ягодками стал переделанный рельеф, лишивший нас многих старых укрытий, куда можно было спрятать жирную тушку танка, но и добавивший несколько новых.



На Дальнем Востоке пока однозначного лидера среди кланов не появилось. Но и в эту сторону уже нехорошо поглядывают ребята из альянса гильдий The RED. Ждем наступления «красных»?



Вверху: Одна из премиумных машин США – Ram II (то ли «баран», то ли «таран» в переводе). Правда, в реальной истории производилась она не в Соединенных Штатах, а в Канаде. Тогда бывшей подконтрольной территорией Великобритании.



Вверху: Возле флагов появились всякие ящички и рюшечки. В геймплее толку от них никакого, зато теперь хоть понятно, что мы едем захватывать не голый пятачок в поле.

и готовиться к будущим боям. Что ж, им-то хорошо, можно спокойно наблюдать за происходящим на карте, а вот гильдии-победительнице приходится несладко. Ведь выгрузить свои танки с кораблей – лишь полдела. Дальше придется думать, сколько фишек (выдаваемых строго по одной за каждого активного члена клана) отправятся завоевывать новые земли, а сколько будут «всего лишь» охранять захваченное. Придется договариваться с соседями, ведь войну на три-четыре фронта выдержать крайне сложно. Придется перемещать столицу клана и перераспределять доходы между участниками, ликвидируя ссоры и стараясь никого не обидеть. В общем, эдакий сериал Total War в light-версии.

Как, вы еще не оставили этой глупой затеи организовать собственный клан и обязательно появиться на карте «Мировой войны»? Тогда на всякий случай предупредим: не вздумайте пропагандировать нацизм, использовать «арийскую» символику или просто называться как-нибудь вроде «Дивизия SS». Пропаганда нацизма карается создателями сурово и беспощадно. До того сурово, что забанят всех и каждого, невзирая на звания и регалии. Похвально, конечно, жаль, что принципиальность создателей не распространяется на некоторые однозвучные названия и имена, пришедшие из советского прошлого.

И все же, сколько бы ни было морок с собственным кланом, бороться есть за что. Кому ж не захочется оказаться в топ-10 гильдий по количеству контролируемых на глобальной карте провинций? Да и доход с больших владений солидный, что позволяет привлечь новых участников, захватить новые территории и так до тех пор, пока вашему клану не покорится весь земной шар. Заманчивая перспектива, не правда ли?

Куда пойти, куда податься?

Если не знаете, куда приложить себя в ближайшие пару часиков – World of Tanks станет не самым худшим выбором. Правда, играть строго под настроение рекомендуют лишь тем, кто не вступает ни в какие взводы, роты и прочие дивизии, а просто катается на

АНАЛОГОВ WORLD OF TANKS ПОКА ПРОСТО НЕТ – ДО ЗАЯВКИ WARGAMING.NET НА ПОБЕДУ НИКТО НЕ РЕШАЛСЯ ЗАПУСТИТЬ В СЕТЬ СТОЛЬ НЕОБЫЧНУЮ ИГРУ.

виртуальных танках и расстреливает себе подобных. Всем прочим рано или поздно придется столкнуться с суровой реальностью MMOG – для достижения высочайших результатов надо тратить много времени. Желательно – каждый день. Но и это многих не останавливает, ведь аналогов World of Tanks пока просто нет – до заявки Wargaming.net на победу ни-

кто не решался запустить в Сеть столь необычную игру. Теперь же все боятся не выдержать столкновения с гегемоном. А минчане тем временем планируют закрепить свой успех – 7 июня на Е3 был анонсирован еще один онлайн-экшн: World of Warplanes, посвященный воздушным боям. Интересно, а World of Battleships в планах тоже имеется? **СИ**



Внизу: На самом деле в американских танковых частях Второй мировой не допускалась служба негров и белых в одном подразделении. Но Wargaming.net никогда и не обещала сделать стопроцентно исторически достоверную игру.



Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



Валерий Корнеев



Итоги десятилетия

Круг замкнулся: в раздел об аниме и манге возвращается ведущий, который десять лет назад пробивал запуск этой рубрики у тогдашнего руководства «Страны». Сегодняшний «Банзай!» принципиально не отличается от самого первого выпуска (см. «СИ» №126 в архиве на сайте): как и тогда, это рассказ о японской массовой культуре с позиций энтузиастов, но почти без специфического анимешного жаргона и «мемов внутреннего пользования», понятных узкому кругу фэнов. «Банзай!» по-прежнему готовится скорее для тех из читателей, кто смотрит аниме и листает японские комиксы от случая к случаю, чем для маньяков-отаку. Рубрика, однако, не поверхностна — составители стараются проникнуть в суть явлений, о которых заходит речь.

3

а время, пока существует рубрика, в японской анимации и манга-отрасли произошло многое. Азиатские сегменты индустрии развлечений сильно преобразились в течение десятилетия, разделяющей дебют безбашенного цикла FLCL и триумф «Исчезновения Харухи Судзумии». В начале текущего года «Банзай!» итогов не подводил, а зря: нулевые были турбулентным

десятилетием, на которое полезно оглянуться. Подробная ревизия нарисованного с 2000 по 2010 гг. тянет на объемистый том, поэтому здесь и сейчас стоит отразить хотя бы основные вехи.

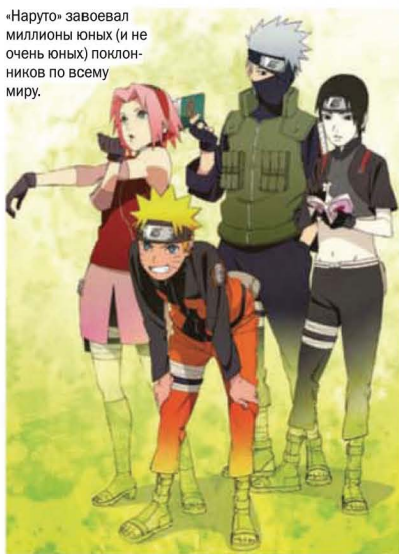
Переход производства на электронные технологии начался еще до смены тысячелетий, а в нулевых годах миграция «на цифру» приобрела необратимый характер: даже ретроградам вроде авторов сериала Sazae-san стало ясно, что создавать

аниме и мангу легче, удобнее и дешевле с помощью компьютерных технологий. Конечно, «ручная» анимация, выполненная карандашом на бумаге, остается основной аниме, — но все последующие этапы производства (заливка цветом, компоновка, монтаж, запись и сведение звука, финальная сборка проекта) уже к середине десятилетия стали полностью электронными. В нулевых обыденностью стала 3D-графика, которая сегодня широко используется и

В «Гуррен-Лагганн» студия Gainax снова выложила на полную катушку.



«Наруто» завоевал миллионы юных (и не очень юных) поклонников по всему миру.



Code Geass: Lelouch of the Rebellion – ураган оправданного пафоса.



БАНЗАЙ!

ДРУГИЕ ИГРЫ

аниматорами, и комиксистами. Талантливые самоучки вроде Макото Синкая («5 сантиметров в секунду», «За облаками») получили в распоряжение богатый инструментарий, возможности продвигать свое творчество в обход старых каналов распространения.

Никогда раньше аниме и манга не были так легкодоступны. На нулевые пришелся звездный час сменившего видеокассеты формата DVD, затем – цифровых рипов, сканов и фэнских переводов (фэнсубов). Широкополосный интернет пошатнул границы рынков, всемирный «аниме-бум» первой половины десятилетия сменился резким падением продаж дисков – свободная циркуляция видео в файлообменных сетях и потоковые веб-трансляции перевели лицензионные DVD в разряд необязательных дополнений. Что, в свою очередь, подхлестнуло правообладателей на поиски спасительных бизнес-стратегий: осторожные, традиционно неговорящие японцы всё-таки занялись цифровой дистрибуцией, в 2008-2009 годах состоялись первые симулкасты (то есть официальные трансляции уже переведенного на английский язык аниме с минимальной задержкой по отношению к показам в японском телеэфире – идя на такой шаг, издатели стараются опередить фэнсуберов), продукция студий нашла путь не только на полки западных и российских магазинов, но также на экраны электронных ридеров, планшетов и смартфонов.

Развитие фэндома, сообщества поклонников аниме и манги в России можно отслеживать хотя бы по фестивалю в Воронеже: стартовав в 2000 году как скромное приложение к смотру японского кино, к концу десятилетия это мероприятие получило всероссийский статус, собирает тысячи гостей и служит инфоповодом для выпусков федеральных теленовостей. На местной почве привился и быстро завоевал популярность косплей. Нулевые стали временем зарождения (2002 г.), рассвета (2006-2008 гг.) и заката (2010 г.) компаний, выпускающих лицензионное аниме на русском языке. Если сегодня относительно уверенно чувствует себя только студия Reanimedia с несколькими высоко-

50 главных аниме 2000-2010

Сериалы: «Гуррен-Лагганн», «Меланхолия Харухи Судзумии», «Стальной алхимик», «Союз Серокрылых», «Изгнанник», «Волчий дождь», «Призрак в доспехах: синдром одиночки», «Самурай Чамплу», «12 королевств», «Наруто», «Агент паранойи», Code Geass, Macross Frontier, Baccano!, Bakemonogatari, Kemonozume, Ouran High School Host Club, Nodame Cantabile, Now and Then Here and There, Gankutsuou, Dennou Coil, Kurenai, Fantastic Children, Detroit Metal City, Mononoke, ToraDora, Monster, Kaiba, Casshern Sins, Kino's Journey, Mushishi, Kaiji, Planetes, Honey and Clover, The Tatami Galaxy.

Фильмы и OVA: «Унесенные призраками», «Девочка, покорившая время», «Железобетон», «Евангелион 2.0», «Призрак в доспехах 2: Невинность», «5 сантиметров в секунду», «Метрополис», «Паприка», «Актриса тысячелетия», «Однажды в Токио», FLCL, Mind Game, Summer Wars, Time of Eve, Tokyo Marble Chocolate.

качественными релизами в год, то в предкризисные годы тогдашний лидер рынка, MC Entertainment, выпускал до шести анимешных DVD ежемесячно, плюс немалая часть каталога компании крутилась по ТВ. Подкосивший видеопрокатчиков кризис пощадил издателей манги: нынче во многих крупных книжных магазинах под комиксы в азиатской стилистике отведены целые секции, каждый месяц появляется пара десятков новых переводных томов. То у нас, а в Штатах, к примеру, дела плохи уже и у манга-издательств. Аналитики говорят о перенасыщении рынка, об-

виния в спаде продаж засилье «американки» – не слишком искусных имитаций, выполненных западными художниками, с которыми издателям обычно проще договориться, чем с японскими авторами.

На рост и развитие отечественного аниме-фэндома, безусловно, повлияли сотни DVD-релизов и трансляции японских мультфильмов по телевидению (в первую очередь – на воскресном «2x2»), но основной причиной того, что слово «кавайный» теперь едва ли нуждается в переводе, всё же стал рост аудитории интернета. В 2000 году доступ в Сеть имело

Внизу: Eureka Seven стала одной из ключевых работ в каталоге студии Bones.



каждое сотое российское домохозяйство, в 2010 – уже каждое третье. В 2000 году наш коллега Борис Иванов рассказывал о творческом пути Осаму Тэдзуки паре сотен постоянных читателей сайта anime.ru, а в 2010-м телепремьера русско-японского аниме «Первый отряд: момент истины», прошедшая в рамках программы Александра Гордона «Закрытый показ» на Первом канале, обсуждалась уже тысячами отаку со всех уголков страны на самых разных онлайн-площадках – от сайта того же Первого канала или сообществ LiveJournal, до тематических клубов соцсети «ВКонтакте» и аудиозного ресурса 2-ch.ru.

Прогресс информационных технологий позволил по-новому производить, распространять, потреблять аниме и мангу – а что изменилось еще? Популярное мнение: персонажи заслонили собой сюжеты, отодвинули на задний план метанарратив – в том смысле, что раньше авторы старательно конструировали истории, придумывали замысловатые сценарные арки, а теперь только и делают, что отслеживают группу миленьких девочек на фоне никчемных эпизодических событий («Адзуманга», Lucky Star, Sora no Woto и т. д.). Это верно лишь отчасти: на каждый K-On! приходится свой «Союз Серокрылых», и тот же цикл о Харуки Судзумии, при всей его «персонажецентричности», блестяще работает как большая сложносочиненная история.

Раз речь зашла о Lucky Star, важно упомянуть еще две ключевых черты аниме нулевых: перекокс в сторону «моз» и рост числа сюжетов об отаку. Этимология жаргонизма «моз» до сих пор не прояснена: слово происходит то ли от японского «распускаться» (как цветок), то ли от «пламенеть» в определенном – «свет моей жизни, огонь моих чресел», если по-набоковски, – смысле. «Моз» может означать и крайнюю степень привлекательности персонажа или хобби, и фетишизацию черт этого героя или занятия. «Моз-героини» – обезоруживающе симпатичные девочки – взяли индустрию штурмом: ни в 1980-х, ни в 1990-х не было настолько громадного спроса на произведения с их участием. «Моз» быстро прошло путь от buzzword, модного словечка, до жупела: к концу нулевых фиксация читателей, зрителей, авторов и продюсеров на легкомысленных байках с участием юных дев приняла характер бедствия. Дошло до того, что сюжет без разномасштабных лолит воспринимается как нестандартный, нехарактерный для мейнстрима; конца и края «буму моз» не видно; что с этим делать, пока совершенно непонятно.

И да, оформился целый пласт работ про персонажей-отаку – если угодно, «жизня гиков». Выпустив в начале 1990-х двухсерийное «аниме о фанатах аниме» Otaku no Video, студия Gainax предвосхитила один из трендов следующей десятилетки: в 2000–2010 гг. произведения о фэнах манги, аниме, видеоигр составили отдельную хорошо заметную нишу. Отаку со скамейки запасных, записных клоунов второго ряда, вышли – с багажом своих грез, вычур и бзиков – на передний план, вознеслись на верх пантеона архе-

типов – в звездный пентхаус к девочкам-волшебницам, пилотам человекоподобных роботов и прочим вип-типажам. Даже странно, что на YouTube никто еще не разместил коллажа видео из Genshiken, Densha Otoko, Welcome to the NHK!, Otaku no Musume-san, Fujoshi Kanojo и Kuragehime, озвученного цоевской «Дальше действовать будем мы», – рефрен идеально ложится на ситуацию, продолжая клич «Через десять лет индустрия будет нашей!» из Otaku no Video.

Хаяо Миядзаки и Куню Като получили «Оскары» за «Унесенных призраками» (2001) и «Дом из маленьких кубиков» (2008). Возникла новая поросль режиссеров – Макото Синкай, Хироюса Исида, Мамору Хосода, Акиюки Симбо. «Аниматрица» (2003) положила начало циклу международных совместных постановок. Мировой успех «Покемона» удалось повторить «Наруто» – и не удалось повторить «Гандаму». Телеканал Fuji TV в программном блоке noitaminA собрал неочевидную анимацию для совершеннолетних зрителей. При оценке индустрии в рекордные 241,5 млрд иен (2006) художники не стали зарабатывать больше – рядовой мангака или прорисовщик по-прежнему еле сводит концы с концами (для решения финансовых проблем японские аниматоры в 2007-м впервые объединились в профсоюз, JAniCA). Средняя продолжительность сериала сократилась с 26 до 13 эпизодов. Москву с мастер-классами посетили иллюстратор Рэндзи Мурата и глава студии Madhouse Масео Маруяма. Удачно перезапустили «Призрак в доспехах», «Евангелион» и «Макрос». Губернатор Токио пробил запрет на слишком откровенные комиксы с участием несовершеннолетних. Появилась манга для мобильных телефонов и формат ONA, original net animation – онлайн-дебют плюс распространение через Сеть и на дисках. На излете десятилетия ушли великие – патриарх японской кукольной мультипликации Кихатио Кавамото (1925–2010) и Сатоси Кон (1963–2010), чей режиссерский гений раскрылся в полную силу именно в нулевые: его «Актриса тысячелетия», «Однажды в Токио», «Паприка» и «Агент паранойи» – бесспорные достижения десятилетия.

За минувшие годы аниме и манга в массе своей не стали глупее или умнее, не изжили себя; эти виды массового искусства эволюционировали, заполняя новые ниши и апеллируя к самым разным группам потребителей. Отследив историю индустрии 2000–2010, можно предположить, что будет дальше. Четко прослеживаются векторы развития: сегментация, упор на цифровые технологии, тиражирование успешных концепций, дальнейшие попытки работать не только для японской аудитории, одновременные релизы в разных регионах мира, во множестве удобных форматов. То есть, видимо, типичное аниме 2020 года окажется 3D-экранизацией новейшей повести Виктора Пелевина о 12-летних девочках-ниндзя, снятой на сибирские деньги под контролем европейских продюсеров. Премьера пройдет на экранах холодильников, а узнать о ней, вероятно, можно будет из рубрики «Банзай!». **СИ**

Цикл историй о Харуки Судзумии – заметный анимационный феномен второй половины нулевых.



Героини K-On!, глашатаи бума моз.



Действующие лица аниме о клубе отаку Genshiken.



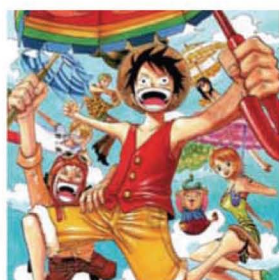
Вокалоид Мику Хацунэ – та самая виртуальная дива с зелеными волосами и противоугонным голосом – стала лицом рекламной кампании автомобиля Toyota Corolla для США. В июле состоится концерт 3D-певицы на конвенте Anime Expo в Лос-Анджелесе. Кстати, найдите на YouTube видео «Hatsune Miku in Russia» – будете приятно удивлены.



На благотворительном аукционе иллюстрация Масакадзу Кацуры (I-s, Video Girl Ai) к его супергеройской манге Zetman была продана за 1 млн 414 тысяч иен (около 490 тысяч рублей), рисунок изображает героиню комикса Коноху Амаги. Вырученные средства автор направил в японское отделение Красного Креста.



Издательство «Комикс-Арт» приобрело права на показ первых двух сезонов One Piece на территории России, Украины, Белоруссии и Казахстана. Обещают появление сериала в эфире уже осенью – верится с трудом, учитывая, как медленно справлялась со своими релизами близкая к «Комикс-Арту» фирма «Мега-Аниме».



Новая трилогия Ghibli

Отечественная кинопремьера «Ариэтти из страны лилипутов» студии Ghibli должна состояться 15 сентября, DVD-релиз компания CP Digital наметила на осень. Нам еще только предстоит познакомиться с этой экранизацией повестей Мэри Нортон о добывайках, а уже 4 июля сотрудники Ghibli завершат работу над следующей своей картиной, Kiguriko Zaka Kara («Со склонов Кокурико»). Сообщается, что Хаяо Миядзаки активно участвовал в написании сценария о школьнице Юми, в отсутствие матери приглядывающей за младшими братом и сестренкой. Картина, действие которой происходит в 1963 году, откроет цикл из трех фильмов под условным названием «Трилогия эпохи Сёва», а в центре внимания второй ленты будут родители Юми. Режиссером Kiguriko Zaka Kara выступил сын мэтра, Горо Миядзаки. Известно, что Миядзаки-старший так и не принял анимационный дебют Горо – «Сказания Земноморья» (2006), и если новая картина окажется неуспешной, сыну основателя Ghibli, скорее всего, придется вернуться к руководству музеем студии.



Хорошо скинулись

Успешным признан эксперимент российского издателя аниме, компании Reanimedia, в области так называемого краудфандинга – коллективного финансирования проектов при помощи интернета. В рамках инициативы «Народная лицензия» компания предложила зрителям участвовать в – сейчас будет громоздкая формулировка для очень простой, в сущности, вещи – сборе средств для покупки прав на выпуск нового полнометражного фильма Макото Синкая. Необходимая сумма была собрана менее чем за две недели, а значит, Reanimedia организует кинопрокат и издаст Hoshi o Ou Kodomo (русское название ленты пока не утверждено) на дисках, как только разрешит японская сторона. Сама акция продолжается до 1 августа: покупатели сертификатов участника программы «Народная лицензия» смогут получить коллекционное издание фильма, которое в продажу не поступит. Все подробности на store.otaku.ru, там же компания проводит опрос, какие произведения наши зрители хотели бы видеть лицензированными и выпущенными по этой перспективной модели.



Бывший японский премьер-министр Таро Асо стал «посланником культуры», пропагандирующим аниме. В середине июня он посетил анимационную ярмарку на Пекинском кинофестивале, где продвигал продукцию токийских студий. Господин Асо – давний фэн комиксов и мультипликации, никогда не стеснявшийся публично рассказывать о своем хобби. В 2007 году он даже порекомендовал кандидатуру на пост президента Франции Сеголен Руаяль читать побольше манги, когда дама неслестно отозвалась о японской поп-культуре. Таро Асо внес большой вклад в организацию конкурса комиксистов International Manga Award и смотра косплееров International Cosplay Summit. В среде отаку экс-премьер получил прозвище «Розен Асо» из-за того, что он якобы любит читать мангу Rozen Maiden.



Весенний аниме-сезон 2011

Минувший сезон выдался интересным и разнообразным – впервые за несколько лет в эфире прошло сразу столько заслуживающих внимания сериалов. Скоро станет ясно, продлится ли ренессанс ТВ-аниме на летние шоу, но подборка весны 2011-го в любом случае довольно внушительна.



Steins;Gate

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Steins;Gate
Режиссеры:
Хироси Хамасаки,
Такуя Сато
Студия:
White Fox



Сумасшедший ученый Ринтаро Окабэ при близком знакомстве оказывается не слишком сумасшедшим и очень-то ученым, что не мешает ему, окружив себя коллективом «лаборанток», вступить в борьбу с организацией СЕРН. Те тайно обкатывают технологию путешествий во времени и, похоже, вызвали к 2036 году Третью мировую войну. Орудиями борь-

бы Окабэ выступают древний компьютер IBN 5100 и микроволновка, отправляющая sms в прошлое. Пересекающиеся линии реальностей, телепортация бананов, интернет-легенда Джон Тайтор, временные парадоксы, гостя из будущего, невозмутимый хакер-отак, газировка Dr. Перрег как индикатор «свой-чужой», девушки на любой вкус и главный герой, в

чем лице Фокс Малдер встречает гайдаевского Шурика из «Ивана Васильевича», – свежая, ловко сработанная головоломка, экранизация визуальной новеллы для Xbox 360 (премия журнала Famitsu за 2009 год), до сих пор доступной только на японском языке и произведшей на фурор на Акихабаре, уверенно лидирует в графе «нечто совершенно иное».



Deadman Wonderland

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Deadman Wonderland
Режиссер:
Коити Хацуми
Студия:
Manglobe

Какие-то пару месяцев назад школьник Ганта Игараси обсуждал с одноклассниками грядущую экскурсию в частную тюрьму Deadman Wonderland, совмещенную с парком развлечений, а теперь он сам брошен в застенки этого учреждения – за жестокое убийство всего

класса, которое он, понятно, не совершал. Бескомпромиссная в части показа насилия и крови (кровь тут вообще занимает ключевое место, с ней связаны сверхспособности особой касты бойцов-гладиаторов – Ганта пополняет их ряды) экранизация треш-манги авторов Eureka

Seven наследует мясорубке Battle Royale: всё здесь не то, чем представляется поначалу, черное и белое – это красное, каждый встреченный Гантой герой – тот еще перевертыш, а шоковые откровения идут таким плотным потоком, что ближе к развязке их череда малость утомляет.



[C] – Control: The Money of Soul and Possibility

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
[C] – Control: The Money of Soul and Possibility
Режиссер:
Кэндзи Накамура
Студия:
Tatsunoko Production

Зимой 2010-2011 зрительские рейтинги двух сериалов из программы noitaminA – Fractale и Hourou Musuko – установили антирекорд. Весной положение отчасти выправил [C], странноватый гибрид «Уолл-стрит» с «Покемоном», аниме новой волны, поднятой Eden of

the East. Авторы [C] нащупывают незатраченные точки координат, скрещивая, казалось бы, несовместимое. Механика карточной игры с призывом мистических помощников (как в «Ю-Ги-О» или «Дигимоне») привита к депрессивной эпопее о выводе японской экономики из затяжно-

го пике, а ролик-вступление поразительно похож на клип «Капитал» «Ляписа Трубецкого». По логике сериала, мировой финансовый кризис можно унять только интервенцией сверхъестественного, ведь и кризис этот по своей природе – явление инфернального порядка.



Ano Hi Mita Hana no Namae o Boku-tachi wa Mada Shiranai (AnoHana)

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Ano Hi Mita Hana no Namae o Boku-tachi wa Mada Shiranai (AnoHana)
Режиссер:
Тацуёки Нагай
Студия:
A-1 Pictures

Другой сериал блока noitaminA с длинным названием «Мы до сих пор не знаем имя цветка, который видели в тот день» – история друзей детства, ныне старшеклассников, разошедшихся своими дорожками, когда девочка из их компании случайно

погибла. Спустя десять лет после трагедии один из ребят, затворник-хикикомори Дзинтан, общается с Мэммой (и до конца непонятно, галлюцинация она или действительно неупокоенный призрак), а та через него пытается снова собрать их «от-

ряд» и наконец примирить друзей со своей смертью. Режиссер школьного хита ToraDora выдержал эту житейскую драму на постоянном надрыве; AnoHana – постановка горькая, может быть, чересчур манипулятивная, зато предельно человечная.



Nichijou

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Nichijou
Режиссер:
Тацья Исихара
Студия:
Kyoto Animation

Замечательное описание «Повседневности» (слово «нитидзё» буквально означает «быть») выдает в своей манере русская Википедия: «Сюжет рассказывает о необычной школе, где не считается чем-то странным присутствие на уроке ни робота, ни оленя». Поправим анонимного

энциклопедиста: присутствуя на школьном дворе, олень борется с директором и вызывает довольно-таки бурную реакцию ученицы. В узком жанре «комедия абсурда с налетом моз в стенах учебного заведения», где до сих пор единолично правила бал «Адзуманга», Nichijou на-

гнетает чуть больший градус безумия, оборачиваясь — никуда от нее не деться — «Адзумангой» же на стероидах; где-то более смешной, чем оригинал, где-то просто менее понятной. Зависимость вызывает серии примерно с четвертой, когда к героиням удается привыкнуть.



Tiger & Bunny

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Tiger & Bunny
Режиссер:
Кэйити Сато
Студия:
Sunrise

Расцвет экстрасенсорных способностей застал врасплох кого угодно, только не телесети: новоявленных суперменов разбирают под опеку корпоративные спонсоры, подвиги героев транслируются в прямом эфире с перебивками на рекламу. Tiger & Bunny, чьи создатели

экстраполируют людоедские законы современного ТВ на фантастическую ситуацию из недалекого будущего, мог бы стать чистой сатирой, остро-социальным комментарием — однако предпочитает держаться канонов buddy movie, оставаясь зрелищной, не особенно умной,

в меру увлекательной хроникой работы супергероев-напарников. В аниме давно не попадалось дуэта наподобие капитана Данко и сержанта Ридзика (Крокета и Таббса, Танго и Кэша, Риггса и Мюрто) — добряк Дикий Тигр с упырем Барнаби занимают это вакантное место.



Denpa Onna to Seishun Otoko

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Denpa Onna to Seishun Otoko
Режиссер:
Акиюки Симбо
Студия:
Shaft

Обычный старшеклассник Макото переселяется из деревни в квартиру к молодой тете, которая делает вид, что живет одна — хотя в доме обнаруживается ее дочка Эрио. Кузина Макото после необъяснимого полугодового отсутствия считает себя агентом инопланетян, хо-

дит завернувшись с головой в футон (японский хлопковый матрас), глодает в этом своем футоне пиццу, говорит о себе в третьем лице и плевать хотела на школу. Макото ищет подходы к блаженной родственнице-ровеснице, а заодно к парочке странноватых одноклассниц.

Режиссер Симбо дежурно продолжает линию Arakawa Under the Bridge и Bakemonogatari, студия Shaft не напрягается, и если в финале не произойдет чего-то феноменального, сериал рискует запомниться только румяными локтями да коленками местных дев.



Abnormal Physiology Seminar (Hen Semi)

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Abnormal Physiology
Seminar (Hen Semi)
Режиссер:
Такао Като
Студия:
Xebec

Ради сокращения дистанции до симпатичного ей студента первокурсница Нанако опрометчиво записывается на семинары профессора Мэсии – специалиста в области извращений и патологий. Профессор давно сроднился с предметом изучения, мало того, требует от

своих учеников полного, м-м, погружения в материал. Находясь в пограничном состоянии между любопытством и ужасом, Нанако участвует в «экспериментах» этого кружка хентайщиков, открывая для себя нюансы ряда табуированных процессов. Hen Semi –

уникальный пример мультфильма для взрослых, который вольно иронизирует над сексуальными извращениями и при этом нарисован вполне целомудренно, без каких-либо пикантных визуальных подробностей – как детское аниме. Разрыв шаблона, он самый.



Blue Exorcist

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Blue Exorcist
Режиссер:
Тэнсай Окамура
Студия:
A-1 Pictures

Сын Сатаны – отзывчивый, но дурно воспитанный юноша Рин Окумура недавно начал гореть синим пламенем и резать демонов выдающейся катаной. После гибели приемного отца-священника от рук отца, так сказать, биологического, Рин поступает в местный филиал Хогвартса,

где курс экзорцизма читает его сводный брат Юкио. Вместе они берутся теснить братьев Элриков на поле эффектной борьбы с нечистью. Родство со «Стальным алхимиком» очевидно: тоже адаптация высокотиражной манги для подростков, тоже семейная драма с широкой душой

персонажами и щедрой дозой экшна. Комикс-первоисточник продолжает издаваться, в аниме запланированы 24 серии (а студия уже позволяет себе вставные эпизоды с побочными сюжетами), так что не исключен и второй сезон. Рекомендуются скорбящим по «Алхимикку».



Hanasaku Iroha

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Hanasaku Iroha
Режиссер:
Масахиро Андо
Студия:
P.A. Works

Безответственная мамаша сплавляет 16-летнюю Охану из Токио на деревню к бабушке, работать на подхвате в гостинице при горячих источниках. Бабуля-директриса – деспот, остальная обслуга отеля и его постояльцы – тоже совсем не сахар, но Охана не унывает и

берется за свои обязанности со стахановским энтузиазмом, помноженным на самоотверженность пионера-героя. Старомодная история взросления с нотками мелодрамы и комедии положений без такой героини просто заржавела бы; энергичная и ответственная

девчонка служит генератором, приводящим в движение провинциальный мирок. Сериал из числа тех, к которым хорошо клеится слово «славный» – забавный, хоть и не очень смешной, сладкий без приторности, волнующий, но не будоражащий.



Летний аниме-сезон 2011

Первый взгляд на сериалы, стартующие в японском телеэфире в июне-июле. Подборка подготовлена до начала показов, на основе информации с официальных сайтов произведений.

› No. 6

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
No. 6
Студия:
Bones
Потенциал:
выше среднего

Адаптация серии фантастических романов писательницы Ацукко Асано о 12-летнем мальчике, который помогает выбраться из города беглому заключенному по кличке «Крысеныш» — чем полностью переворачивает свою жизнь.



› Blood-C

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Blood-C
Студия:
Production I.G
Потенциал:
выше среднего

Новая постановка в вампирической вселенной Blood, знакомой нам по фильму «Кровь: последний вампир» и сериалу Blood+. Арт-группа CLAMP («Икс», «Чобиты») пишет сценарий и разрабатывает персонажей.



› Dantalian no Shoka

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Dantalian no Shoka
Студия:
Gainax
Потенциал:
выше среднего

Некий Хью Энтони Дизварт наследует личную библиотеку деда. В подвале с книгами Хью встречает таинственную незнакомку Далиан. Эта особа — ни что иное, как ключ к стеллажу с запретными гримуарами демонов.



› The IDOLM@STER

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
The IDOLM@STER
Студия:
A-1 Pictures
Потенциал:
средний

Анимационное переложение событий второй части «симулятора антрепренера» для Xbox 360 — волнующей (наверное) истории продюсирования тринадцати поп-идолов. Ожидается куча малолетних карьеристок с микрофонами.



› Kamisama Dolls

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kamisama Dolls
Студия:
Brains Base
Потенциал:
средний

Медиумы, способные сливаться душой с «куклами», похожими на здоровенные роботы-пылесосы, выясняют отношения в Токио. Хлещет кровь, задираются юбочки, мелькают сланги. Эдакая злая версия Cencoroll.



› Appleseed XIII

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Appleseed XIII
Студия:
Jinni's Animation,
Production I.G
Потенциал:
средний

Офицер Дюнан и ее напарник робот Бриарей опять в деле. Очередной пересказ старой манги Сиро Масамунэ, на этот раз ближе по духу к первоисточнику. 3D-сериал для тех, кому не хватило двух полнометражных фильмов.



› Usagi Drop

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Usagi Drop
Студия:
Production I.G
Потенциал:
высокий

30-летний Дайкити заботится о внебрачной дочери своего покойного деда, так как другие родственники девочку избегают. В первой половине истории Рин 6-летняя, действие второй части происходит 10 лет спустя.



› Ikoku Meiro no Croisee

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Ikoku Meiro no Croisee
Студия:
Satelight
Потенциал:
средний

Вторая половина XIX века, не самый фешенебельный округ Парижа. Молодая японка Юнэ трудится в лавке Клода и знакомит французов с культурой и обычаями своей экзотической, накануне как раз вошедшей в моду родины.



› R-15

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
R-15
Студия:
AIC
Потенциал:
средний

Автор порнографических романов поступает в Академию Хирамеки, куда принимают исключительно гениев. Используя свои таланты порнографа, юноша помогает классу одержать победу в школьном конкурсе.



› Kami-sama no Memo-chou

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kami-sama no Memo-chou
Студия:
J.C. Staff
Потенциал:
выше среднего

Экранизация повестей-бестселлеров. Элис, девушка-детектив в пижамке, раскрывает дела не покидая своей спальни, пользуясь услугами сети помощников и веб-ресурсами. Но так ли безграничны ее возможности?



Также в эфире летом: Natsume Yuujin-Chou San, Baka to Test to Shoukanjuu (2-й сезон), Nekogami Yaoyorozu, Mayo Chikil, Nurirahyoun no Mago (2-й сезон), Itsuka Tenma no Kuro-Usagi, Kaitou Tenshi Twin Angel, Morita-san wa Mukuchi, Yuruyuri, Nyanpire the Animation, Ro-Kyu-Bu!, Sacred Seven, Manyuu Hikenchou, Uta no Prince-sama: Maji Love 1000%, Tantei Opera Milky Holmes (спецвыпуск).

Преступление и наказание

罪と罰

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Преступление и наказание
Автор:
Осаму Тэдзука
Первая публикация:
1953 год, выпуск в
Японии завершен
Издатель в России:
«Фабрика комиксов»
(одномомик)

Авантюрное переложение главного русского романа о крушении личности — второй (после «Фауста» Гёте) опыт Осаму Тэдзуки по адаптации мирового литературного шедевра в формат манги для детей. Тэдзука смело играет с текстом Достоевского, вынося часть событий за скобки, меняя характеры и линии поведения части героев, перекраивая хронологию и — надо думать, виной тому смутность представлений о царской России — превращая Петербург в нечто среднее между Стокгольмом и Стамбулом (то есть, вообще говоря, в Питер сегодняшний). Хотя визуальное ре-

шение пугающе близко к «Веселым человечкам», Свидригайлов оказывается революционером, теория Раскольникова объясняется с помощью инфографики, Исаакиевский собор неотличим от замка визиря из «Принца Персии», а в финале происходит ни много ни мало большевистский переворот, Тэдзука при всей вольности подачи сохранил без изменений стержень романа, его гуманистический посыл. А потому обвинять покойного «бога манги» в кощунстве (как это сделал Дмитрий Достоевский, правнук писателя), наверное, всё-таки излишне.



Бабочка

バタフライ

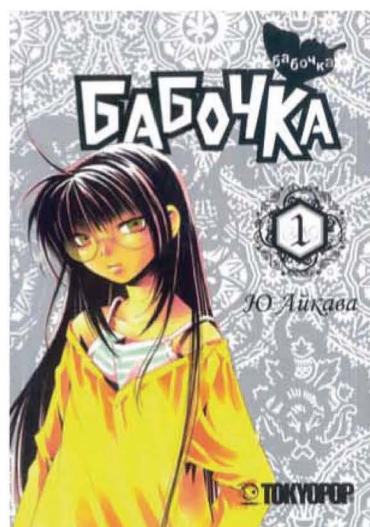
ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Бабочка
Автор:
Ю Айкава
Первая публикация:
2003 год, выпуск в
Японии завершен
Издатель в России:
«Росмэн-пресс».
Выпущены 3 тома из 5

Издательство «Росмэн» (бренд Rosmanga) вышло на рынок сразу с двумя тайтлами: унылым сборником по «Звездному пути» (он так и называется, Star Trek Manga, нарисован в основном американцами) — и вроде как мистической «Бабочкой» Ю Айкавы. Почему «вроде»? Главный герой Гиндзи не верит в призраков, но волей обстоятельств вынужден помогать девочке Агэхе в сеансах экзорцизма. Агэха, если начистоту, не совсем девочка, а призраки, которых она изгоняет, в полной мере призраками не являются. Параллельно Гиндзи распутывает обстоятельства самоубий-

ства своего брата — историю мутную, с далеко идущими последствиями.

Манера рисунка Айкавы чисто мужская (видно, что художник формировался в 1990-е и мало обращает внимания всякие моз-веяния). Резковатые линии, минимум слащавости, дозированное использование комичных рожиц, остроумные ремарки — «Бабочка» вещь аккуратная, крепкая, неглупая, разве что слишком сдержанная. Кажется, на следующей странице автор уж точно разойдется на полную катушку, а этого всё не происходит. Качество перевода, ретуши и печати на высоте.



Titsbuster

Ажурное счастье



Бен Хорни

ДРУГИЕ ИГРЫ

Мне кажется, что Милина – это идеал женской красоты. Кто-нибудь обязательно пошутит про маску и лучезарную улыбку, но это все пустяки. По сути, все женщины именно такие: на первый взгляд милые, красивые, очаровательные, пышногрудые, фигуристые, но как только откроют рот – так сразу и вешайся. Ну, в смысле, если открывают рот, чтобы издавать звуки. Есть несколько других функций, предусматривающих состояние, когда челюсти разведены, как мосты над Невой, но об этом лучше прочитать в Интернете. Так вот, Милина – это идеальная женщина. Оставим в стороне ее роскошную фигуру и попробуем перечислить все ее достоинства. Во-первых, она из богатой и уважаемой семьи. И какая разница, что она клон Китаны? Как можно доверять предательнице, убежавшей с двумя китайцами? Во-вторых, она творческая личность. Ей нравятся плюшевые мишки, она их даже сама делает, а еще танцует, поет и веселится. Вот, кстати, третье достоинство – характер, хороший юмор. И, наконец, последнее: она любит целоваться и обниматься. После победы над противником, например, она чмокает игроков через экран. Ну, да, губ у нее нет, но представим, что все-таки чмокает. Разве не прелесть?

Otomedius Excellent (Xbox 360)

Небольшой экскурс в историю: Otomedius – это пародия на Parodius, которая является пародией на все скроллшутеры от Konami вместе взятые. Общие черты таковы: пингвины и всякая кавая муть, кораблики с пии-пии-пией, девочки, соблазнительные боссы, дурацкое музыкальное сопровождение. Каждая героиня в игре, помимо большой груди, может похвастаться корабликом из какого-нибудь давно забытого представителя жанра. Gradius, Salamander, Twin Bee и прочая ерунда – вряд ли современные геймеры помнят этот двухмерный хардкорный ад, ну да ничего с этим не поделаешь.

В Японии хорошо известна предыдущая часть Otomedius. Примечательно, что несмотря на кислотный внешний вид (что на самом деле не так уж плохо) и возможность во время загрузки трогать рисованных девочек перышком за грудь, попу или что они там подставляют, это еще и весьма сложный скроллшутер. Сиквел в этом плане недалеко ушел от оригинала. Столько же видов оружия, спутников и прочего, плюс огромный выбор дополнительных плюшек в местном магазине. Каждое оружие, конечно, можно модифицировать.

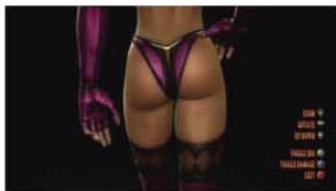
Каждая локация в Otomedius Excellent – отсылка либо к Parodius, либо к старым шутерам. Это же касается и боссов. Правда, очень уж недостает полетов вокруг возлежащей полуобнаженной девушки, или перелетов под юбкой японской школьницы. Видимо, современная цензура этого позволить не может. Очень жаль. От невероятного разочарования плачу слезами, упиваясь горем, не в силах побороть грусть и печаль.



Во все глаза

Короткой нежной строкой

Вряд ли семья осудит Милину за столь откровенную фотосессию, так что скандалов, с каким недавно столкнулся журнал Playboy, быть не должно. Тем не менее надо предупредить: я не имею ни малейшего представления каких религиозных взглядов придерживается эта красавица. Кстати, судя по всему, она девственница.



Пользуясь случаем, красавица передает привет своим фанатам. Чмоооооооооооооок! Мюуууууууааааа!



И особый жест для тех, кто купил на eBay классический костюм. За четырнадцать фунтов, <много крепких ругательных слов, ругательски ругающих барыг>!



В Mortal Kombat на женщинах (и мужчинах, впрочем, тоже) рвется одежда. Особое искусство заключается в том, чтобы раздеть женщину, не оставив на ее теле синяков,

кровоподтеков и вообще ран. Не знаю, как там складывается семейная жизнь у Эда Буна, но почему-то кажется, что жена у него либо резиновая, либо железобетонная.

В Европе наконец-то вышла Hyperdimension Neptunia, игра, в которой домашние консоли представлены в виде анимешных девочек, сражающихся на мир во всем мире и так далее. То, что изначально задумывалось как повод посмеяться над игровой индустрией, на деле оказалось посредственной RPG с пространными рассуждениями о консолях на уровне «я зеленая и похожа на Xbox 360, ае».



Теперь настал черед сиквела. Больше консолей, лол и портативных! Больше эротки и дурацкого юмора! Все же включены в свою PS3, у которой недавно проявились симптомы аутизма? Теперь ее можно «отключить» до сотового уровня. И заодно признаться в любви своей PSP go, которая после отключения PSN стала бесполезной. Ну, если представить, что от нее когда-то была эта самая польза.



Продолжаем пристально и обзоруживающе изучать китайских женщин с разных сторон и в разных позах (они принимают любые, если вызвать соответствующее меню). Dynasty Warriors 7 всем покажет!



А вы ждете третью часть Saints Row? Там можно будет бить противников straponом!



События

Техника, гаджеты, Интернет, игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев

Apple взялась за продвижение Thunderbolt

Яблочная компания представляет новые iMac



Компания Apple всегда ратовала за новые технологии, пусть иногда и закрытые, но все равно. И она явно не разделяет энтузиазм в отношении к USB 3.0 (как и компания Intel) и решила дать дорогу более перспективному стандарту Thunderbolt в своих свежее испеченных iMac. Напомним, что первая версия технологии обеспечивает пропускную способность 10 Гбит/с в обе стороны (!).

Как и прежде iMac это система все-в-одном, перед нами моноблок с отличным IPS-экраном, LED-подсветкой, стеклянной поверхностью и впечатляющей начинкой. Доступны версии с диагональю 21.5 и 27 дюймов с разрешением 1920x1080 и 2560x1440 соответственно. Корпус стал еще тоньше и изящней, задняя панель выполнена из алюминия. Из проводов болтается лишь один шнур – кабель питания. Вязнуть в проводах не придется, если воспользоваться оригинальными беспроводными аксессуарами: клавиатурой, мышью (идут в комплекте) или Magic TrackPad.

Ценник стартует с отметки 52 тыс. руб.

Shuttle: невозможное возможно!

Продвинутая мини система SX58H7 Pro

Те, кто жаждал высокой производительности и компактности в одном флаконе могут возрадоваться. Shuttle выпустила SFF-систему SX58H7 Pro, способную «переварить» даже 6-ядерный Intel Core i7-980X Extreme. Мы уже видели достаточно Micro ATX плат на базе Intel X58, но такого еще не было. Shuttle SX58H7 Pro основан на вышеуказанном чипсете, поддерживает USB 3.0, SATA 3.0 и даже NVIDIA SLI и AMD CrossFireX. Все это стало возможным после того, как инженеры компании сваяли маленький, но мощный блок питания на 500 Вт, получивший сертификат 80PLUS Bronze. Конечно, не стоит устанавливать в систему нечто вроде Radeon HD 6990 или GeForce GTX 590, но топовые одночиповые видеокарты система потянет без проблем.

За охлаждение процессора отвечает радиатор с четырьмя тепловыми трубками, которые идут напрямиком к вентиляторному блоку. Под оперативную память доступно четыре разъема, поддерживается DDR3 SDRAM со скоростью до 1600 МГц (OC). Для карт расширения предусмотрено два разъема PCI Express x16 и еще один Mini-PCIe.

Shuttle удалось так разработать игровую систему для бескомпромиссного пользователя и просит за это €444.



В путь-дорогу

Edifier MP15 – мобильная акустика



Весьма любопытный и симпатичный гаджет представила компания Edifier – портативную аудиосистему, которая может выступать в роли внешней акустики, а заодно и в качестве полноценного плеера.

Дизайн Edifier MP15 получился лаконичным и легким, без лишних бирюлек. По обе стороны корпуса разнесены парочка динамиков с алюминиевой мембраной и магнитным экранированием. Мощность каждого составляет 1 Вт. Аудиосистему можно использовать в качестве портативного аудиоплеера с поддержкой MP3. На задней части корпуса расположен разъем под SD-карты, он скрыт сразу за подставкой. Управление осуществляется с помощью кнопок, расположенных на верхней части MP15. Есть все необходимое, например, Play/Pause, перемотка, управление громкостью и переключатель источника звука. Устройство снабжено встроенным аккумулятором, заряда которого хватает на шесть часов непрерывной работы. Кроме прочего Edifier MP15 оснащен линейным входом, таким образом гаджет можно использовать как внешнюю акустику для ноутбука или медиаплеера, например. Для поездок, отдыха и прочих приключений как нельзя подходящее устройство.

Осторожно: большой и вместительный!

Full Tower корпус SpineRex от Enermax

Enermax это далеко не только блоки питания, но и много чего еще, в частности – компьютерные корпуса. Сегодня знакомимся с Full Tower, имя которому SpineRex. Наш подопечный поставляется без блока питания (место ему отведено внизу), но это вовсе не означает, что комплект поставки скуден. SpineRex оснащен регулируемым 25-см вентилятором (600-900 об/мин) на боковой стенке и парой 12-см вентиляторов на передней (1000 об/мин). Эффективной циркуляции воздуха способствует металлическая сетка на лицевой, верхней и боковой частях корпуса. По желанию можно доставить вентиляторы на заднюю, переднюю и верхнюю стенки.

Габариты Enermax SpineRex равны 544x213x591 мм, он может вместить системную плату форм-фактора E-ATX и любые современные видеокарты. В корпус поместятся до одиннадцати 5.25-дюймовых устройств, для винчестеров предусмотрены две съемные корзины общей вместимостью восемь штук, под платы расширения доступны семь разъемов, еще есть отверстия под СВО. SpineRex снабжен разъемами для прокладывания кабелей, кроме того, для смены процессорного кулера не придется демонтировать систему, доступ к обратной стороне обеспечен. Корпус сделан по идеологии безвинтовой сборки, в качестве материала используется металл, а еще он снабжен портами USB 3.0, USB 2.0, eSATA и аудиоразъемами. Стоимость Enermax SpineRex – \$230.



Дебютный планшет

WEXLER.TAB – быстрый и доступный

И снова WEXLER. Только речь пойдет не об очередной электронной книге с ЖК-экраном, а об очень актуальном устройстве – планшете. Здесь у компании дебют и официально этот дебют зовут WEXLER.TAB.

Планшет базируется на ОС Android версии 2.3. Технические характеристики под стать, гаджет снабжен однокристельным процессором с частотой 1.2 ГГц (ARM-архитектура, производитель и модель не уточняются), встроенным видеодиспетчером и ОЗУ типа DDR3 SDRAM объемом 512 Мбайт. Достойная комбинация для подобного устройства. Если нужны два ядра и Honeycomb (Android 3.0), то лучше немного подождать. WEXLER.TAB облачен в эргономичный корпус толщиной 7-13 мм, вес равен 690 г. Планшет оснащен емкостным 8-дюймовым ЖК-экраном с поддержкой мультитач. Выбор такой диагонали делает устройство очень даже мобильным и практичным.

Аппарат снабжен 4 Гбайт встроенной памяти, которую можно расширить с помощью карты памяти типа microSD (до 32 Гбайт). WEXLER.TAB поддерживает Wi-Fi (802.11b/g), снабжен 3G-модулем (7.2 Мбит/с), датчиком положения в пространстве, GPS-приемником и веб-камерой. Прочие бонусы: динамик, микрофон, 3.5-мм аудиоразъем и mini-HDMI. Для связи с ПК используется порт mini-USB. Емкости аккумулятора (4400 мАч) хватает на 6 ч с включенным модулем Wi-Fi. Ориентировочная цена – 10 тыс. руб.



Harman Kardon представляет...

...стерео-усилитель НК 990 формата 2.2

Harman Kardon выпустил 2.2-канальный стерео-усилитель мощностью 2x150 Вт.

Высокая мощность усилителя Harman Kardon НК 990, измеренная в ваттах и амперах, это лишь часть картины, она играет роль, но дополняет картину дополнительная обработка сигнала. Стерео-усилитель НК 990 предлагает широчайший набор функций, включая возможность подключения сигнала через оптический, цифровой или даже аналоговый входы. К новинке можно подключить сразу два активных сабвуфера, более того, между ними можно поделить диапазон воспроизводимых частот (40-200 Гц) с шагом 10 Гц. Harman Kardon НК 990 снабжен полным спектром разъемов, включая цифровые, оптические и аналоговые. Среди прочего есть порты USB и фирменный HRS Link. Есть и разъемы XLR, которые призваны обеспечить повышенную защищенность сигнала от помех.

Есть технология линейного сглаживания в реальном времени RLS IV и EzSet/EQ. Последняя обучена оптимизировать звучание под характеристики помещения. Достигнуто это благодаря установленному измерительному микрофону. Управление осуществляется через переднюю панель устройства либо полноценный пульт ДУ. Размеры Harman Kardon НК 990 – 440x160x444 мм, а вес – впечатляющие 24 кг. Стоит Harman Kardon НК 990 «всего-то» 80 тысяч рублей.



Cowon осваивает новое измерение

Всеядный PMP-плеер Cowon 3D

Название PMP-плеера Cowon 3D говорит само за себя. Перед нами первый портативный 3D-плеер, которому не нужны специальные очки. Cowon 3D умеет не только передавать полноценное стереоскопическое изображение, но и проигрывать видео вплоть до 1080p. Плеер поддерживает форматы MKV, TS, M2TS, MPEG, WMV и многие другие. С музыкой традиционно все хорошо, перечень воспроизводимых файлов включает FLAC, APE, OGG, MPC, MP3 и прочие. Отличное звучание обеспечит технология JetEffect 3.0 с ее новейшими фильтрами и продвинутый эквалайзер. На удивление устройство распознает не только традиционные JPG, PNG и BMP картинки, но и TIFF и даже RAW-форматы. Кроме поддержки документов формата TXT, 3D опознает PDF, DOC, PPT и XLS.

Всем этим великолепием можно насладиться, смотря на сенсорный 4.8-дюймовый экран (800x480 пикселей). Cowon 3D основан на Windows CE 6.0, однако вы и не заметите ее, настолько серьезно разработчики поработали над интерфейсом. Устройство снабжено адаптером Wi-Fi, бороздить просторы сети можно с помощью Opera или uZard Web.

Cowon 3D уже доступен в продаже, версия на 32 Гбайт стоит 12 тыс. руб.





Алексей Шуваев

ТЕСТИРУЕМОЕ
ОБОРУДОВАНИЕ

BenQ MP780 ST
EPSON EH-TW3200
EPSON EH-TW450
Panasonic PT-AX200E
SANYO PLC-WXU300
Sharp XV-Z15000

Мобильные дюймы

Сравнительное тестирование проекторов

Весна – этот тот период времени, когда влюбленные пары устремляются на улицу, а оттуда частенько в кинотеатр.

Не будем спорить, что их больше влечет, уютный диван или искусство синематографа, но то, что смотреть фильмы на большом экране приятнее – это правда. И сказать мы можем так потому, что устроили кинотеатр с большим экраном буквально дома, воспользовавшись припасенными проекторами.

Технологии и различия

Все рассмотренные в этот раз проекторы можно смело отнести к проекторам для организации домашнего кинотеатра, так как они способны выдавать широкоформатную картинку с высоким разрешением. Отличные показатели яркости и контрастности нужны для комфортного просмотра и насыщенности изображения, ну а систему звукового сопровождения можешь выбрать сам, если не сделал этого раньше – мы уже проводили тесты многоканальной акустики. Итак, перед нами 6 проекторов: от компактных двухкилограммовых до здоровых коробок под 8 кг веса.

В чем же заключается различие? Помимо внешних характеристик, как то: дизайн, цвет корпуса, количество кнопок и разъемов – есть характеристики «внутренние» и зачастую более важные. Это тип матрицы и ее родное разрешение. В наших моделях два типа матриц LCD и DLP. Первая действительно напоминает LCD-мониторы, с той лишь разницей, что одинаковых матриц имеется сразу три штуки. Пара призм разбивает, а впоследствии собирает составные цвета RGB – то есть по одной матрице на цвет. Преимущество такой технологии в более четких гранях и отсутствии «замыленности» изображения. К недостаткам можно отнести чуть большую цену. Технология DLP не менее интересна: между лампой и экраном помещается зеркало и цветной барабан, который вращается с приличной скоростью и неплохо шумит (но чаще слышно вентиляторы системы охлаждения). Зеркало состоит из огромного количества элементов, каждый из которых может отклоняться на определенную величину, тем самым отражая цвет лампы. По сути это матрица зеркала, которая подсвечивает тот или иной цвет на экране через цветную маску. Такая технология позволяет обойтись без

призм, несколько дешевле, но из-за постоянного движения цветной маски имеет небольшое размытие по краям изображения. Видно это, только если очень уж присматриваться.

Методика тестирования

Лучшая тактика при тестировании проекторов – это смотреть и еще раз смотреть на экран. Несмотря на возможность читать текст при таком разрешении, комфортнее делать это на экране, поэтому основные тесты были посвящены именно видео. Мы отобрали несколько видеороликов, в которых были активные сцены – так можно увидеть шлейф при недостаточной скорости смены картинки. Кроме того, мы просматривали фотографии, чтобы оценить цветопередачу и контрастность. Обязательным тестом является проверка колориметром – таким образом мы получали истинную цветопередачу. Замеры производились с расстояния 2.5 метра в затемненном помещении. Вдобавок мы изучили меню и разъемы, попутно выяснив, сколько устройств ты можешь подключить и какими дополнительными функциями наделено каждое устройство.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Матрица:
DLP
Реальное разрешение:
WXGA (1280x800)
Поддерживаемое разрешение:
от VGA (640x480) до UXGA (1600x1200)
Яркость:
2500 ANSI люмен
Контрастность:
3000:1
Размер изображения (по диагонали):
48-300"
Срок работы лампы:
185 Вт, 3000/4000 часов (норм./эконом. режим)
Частота кадровой развертки:
48-120 Гц
Разъемы:
2x D-sub, RJ-45, 2x USB Type A, USB Type mini B, HDMI v1.3, S-Video, RCA, микрофон, аудио Mini-jack, 2x аудио RCA, RS232
Габариты:
130x330x249 мм
Вес:
3.8 кг

BenQ MP780 ST

Честь открыть тест проекторов досталась модели довольно известного бренда среди производителей мониторов – BenQ. Впрочем, и среди производителей портативных «кинотеатров» компания проявила себя неплохо.

В наши руки попало устройство с широкоугольным объективом, обеспечивающим большую диагональ с минимального расстояния: 95 дюймов с 1 метра от экрана – очень неплохой результат. Работая по технологии DLP, матрица обеспечивает разрешение 1280x800 точек, так что все современные HD-фильмы можно смотреть без проблем. Проектор отлично подходит не только для просмотра кино, но и для презентационных или образовательных целей. К примеру, в ком-

плект входит специальный пульт-ручка, который позволяет интерактивно взаимодействовать с изображением. Установив специальное ПО, ты становишься обладателем эдакой мыши для проектора и рисования – и все это без интерактивной доски и на любой поверхности. Кроме того, проектор наделен массой интерфейсов, по которым он может взаимодействовать с компьютером: если исключить стандартные видеовыходы, то дополнительно будут USB и Ethernet. По USB можно как передавать изображение с компьютера, так и просто подключить флешку и запустить презентацию. А по локальной сети можно управлять сразу несколькими проекторами и передавать изображение. Поддерживается даже режим 3D, нужно будет лишь докупить затворные очки.



Лучшая
покупка

9

EPSON EH-TW3200

Большой проектор для больших фильмов. Матрица формата Full HD позволяет в оригинале смотреть фильмы с дисков Blu-Ray или BDRip'ы, если ты предпочитаешь выводить видео с компьютера, а не стационарного плеера. Если не удастся установить проектор симметрично относительно экрана, то поможет сдвигаемый по горизонтали и вертикали объектив. Сам по себе проектор обладает довольно привлекательными характеристиками, особенно отличилась контрастность: производитель заявляет соотношение 25000:1. Яркая лампа проработает 4000 часов, чего вполне хватит на несколько лет ежедневного просмотра кинофильмов. Масса портов, включая

два HDMI, позволят подключить целую стопку техники и больше не обращаться к задней стенке. Есть даже разъем для подключения автоматического экрана, который будет открываться при включении проектора. Еще одной замечательной мелочью, которой не смог похвастаться ни один девайс, является пульт. Большой и белый, он отлично находится даже в темноте при свете экрана, а чтобы опознать кнопки, можно просто включить подсветку – простое и изящное решение насущной проблемы.

Немного подкачала цветопередача, но это заметно только на графике. При просмотре фильмов и фотографий сомнений относительно искажения цвета не возникало. Крышка не привязана к устройству и может потеряться.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Матрица: LCD:
3x 0.74" P-Si TFT
Реальное разрешение:
Full HD (1920x1080)
Поддерживаемое разрешение:
от VGA (640x480) до WXGA2 (1360x768)
Яркость:
1800 ANSI люмен
Контрастность:
25000:1
Размер изображения (по диагонали):
30-300"
Срок работы лампы:
200 Вт, 4000/4000 часов (норм./эконом. режим)
Частота кадровой раз-
вертки:
24-85 Гц
Разъемы:
D-sub, 2x HDMI v1.3,
S-Video, RCA, Component
Video, RS232
Габариты:
390x450x145 мм
Вес:
7.3 кг

ЖЕЛЕЗО. ТЕСТ

ДРУГИЕ ИГРЫ

9



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Матрица: LCD:
3x 0.59" P-Si TFT
Реальное разрешение:
WXGA (1280x800)
Поддерживаемое разрешение:
от VGA (640x480) до
WSXGA+ (1680x1050)
Яркость:
2500 ANSI люмен
Контрастность:
3000:1
Размер изображения (по диагонали):
30-300"
Срок работы лампы:
200 Вт, 4000/5000 часов (норм./эконом. режим)
Частота кадровой раз-
вертки:
50-85 Гц
Разъемы:
D-sub, HDMI v1.3, S-Video,
RCA, Component Video,
RS232, USB Type A, USB
Type mini B
Габариты:
228x295x79 мм
Вес:
2.3 кг

EPSON EH-TW450

Картинку HD-качества можно получить даже при помощи компактного проектора, каким является EPSON EH-TW450. Помещаясь в небольшую сумку, которая идет в комплекте, он может быть транспортирован на любое новое место. И большой плюс заключается не только в компактности, но и в скорости разворачивания демонстрационного стенда. Подключение занимает не больше минуты, а отключение, благодаря специальной технологии, не требует длительного охлаждения, упаковывать оборудование можно почти сразу после нажатия кнопки Power. Технология LCD x3 позволяет обеспечить хорошее качество картинки без размытия краев. Есть встроенный звук, который позволит временно обойтись без допол-

нительной акустики, но для полноценного наслаждения фильмом очень желательно иметь многоканальную систему. На борту имеется пара разнокалиберных USB-портов для подключения внешних накопителей и компьютера. Смотреть фильмы с флешки не получится, а вот фотографии или презентацию можно проецировать и без дополнительной техники. Девайс также отличается одной из самых долгоживущих ламп – до 5000 часов в экономичном режиме. Да и по весу устройство лидирует в обзоре – чуть больше 2 килограммов довольно легко транспортировать из одного места в другое.

График колориметра демонстрирует серьезные расхождения цвета с оригиналом, хотя на глаз это отличить практически невозможно.

35000 руб.



9

Panasonic PT-AX200E

Большой и достаточно легкий проектор от Panasonic отлично смотрится на любом столе или полке благодаря своему белому глянцевому корпусу. На передней и верхней крышке нашлось место для датчиков освещенности, в результате чего зритель должен наблюдать еще более четкую и яркую картинку. Из функций настройки, помимо стандартного зума, стоит отметить возможность смещения оптики как по горизонтали, так и по вертикали. Причем осуществляется смещение небольшим джойстиком, установленным рядом с объективом. Этот джойстик можно жестко зафиксировать, ограничив подвижность оптики – крайне

полезная функция. Проектор обладает рядом интерфейсов, включая цифровой HDMI в количестве двух штук, но излишествами, вроде поддержки локальной сети не балует. Вес немного не дотягивает до 5 кг – долго не потаскаешь, но и переставить на новое место не составит большого труда.

К недостаткам можно отнести несколько шумную работу при максимальной яркости. Кроме того, колориметр продемонстрировал один из самых сильных уровней искажения цветов. Хотелось бы наблюдать матрицу формата Full HD у такого крупного устройства. Разъем подключения питания отличается от стандартного, и найти подобный кабель, если старый испортится, будет несколько сложнее.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Матрица:
LCD: 3x 0.7"
Реальное разрешение:
WXGA (1280x720)
Поддерживаемое разрешение:
от VGA (640x480) до Full HD (1920x1080)
Яркость:
2000 ANSI люмен
Контрастность:
6000:1
Размер изображения (по диагонали):
40-200"
Срок работы лампы:
220 Вт, 3000/4000 часов (норм./эконом. режим)
Частота кадровой раз-
вертки:
50-87 Гц
Разъемы:
D-sub, 2x HDMI, S-Video, RCA
Габариты:
395x300x112 мм
Вес:
4.9 кг



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Матрица:
LCD: 3x 0.59"
Реальное разрешение:
WXGA (1280x800)
Поддерживаемое разрешение:
от VGA (640x480) до Full HD (1920x1080)
Яркость:
2500 ANSI люмен
Контрастность:
500:1
Размер изображения (по диагонали):
30-300"
Срок работы лампы:
225 Вт, 3000 часов
Частота кадровой раз-
вертки:
50-100 Гц
Разъемы:
2x D-sub, RJ-45, HDMI v1.3, S-Video, RCA, Component Video, микрофон, аудио Mini-jack, аудио RCA
Габариты:
326x83x231 мм
Вес:
2.6 кг

SANYO PLC-WXU300

Кompактный проектор относится к классу портативных и в большей степени подходит для презентаций, хоть он и наделен HD-матрицей. Поэтому мы будем испытывать девайс наравне с остальными. Изображение формируется благодаря трем LCD-матрицам, поэтому искажения по краям сразу можно исключить. Небольшие габариты облегчают монтаж и транспортировку проектора. На задней панели корпуса расположена масса разъемов, благодаря чему открывается невероятный выбор способов подключения: управлять устройством и транслировать изображение можно даже по локальной сети, а возможность подключения микрофона не будет лишней, если в аудитории

собирается большое количество человек. Возвращаясь к просмотру можно упомянуть, что проектор наделен встроенным динамиком, который больше подойдет для презентаций, нежели для просмотра кино, но при необходимости компенсирует отсутствие колонок. О мобильной судьбе устройства также напоминает сумка, которой комплектуется проектор.

Проектор оснащен объективом с ручным трансфокатором и резкостью. Но производить необходимые настройки неудобно, так как конструкцией предусмотрено лишь небольшое окно доступа к поворотным колесам. Малый уровень контрастности скажется при просмотре темных сцен в фильмах. Кроме того, колориметрический тест продемонстрировал заметные искажения цветов.



8

Sharp XV-Z15000

3

авершает обзор проектор от не очень часто нами упоминаемой компании Sharp. Устройство получилось достаточно громоздким, но не очень тяжелым. Прямоугольный дизайн нельзя назвать современным, но черный цвет и глянец выглядят скорее классическими. Большие кнопки на верхней панели упрятаны в нишу, так что случайно положенная поверх проектора книга не включит его. Приличная яркость и контрастность в соотношении 30000:1 обещают большое удовольствие при просмотре фильмов. Полноценная Full HD-матрица демонстрирует четкую картинку в самых современных кинолентах. Кстати, если проектор не удалось установить ровно, то картинку можно повернуть.

Если же стены в квартире сделаны во времена «perestrojka», и потому не отличаются ровностью, то и эту беду можно исправить настройками. Кроме того, проектор может похвастаться одним из лучших показателей цветности по итогам колориметрического теста.

К недостаткам можно отнести не самый современный дизайн и глянцевый пластик, на котором отлично видны отпечатки пальцев и пыль. Вентиляционные отверстия выведены сбоку, поэтому установить устройство на узкой полке становится невозможным – расстояние до ближайших стенок рекомендуется выдерживать не менее 30 см. Время работы лампы в нормальном режиме составляет 2000 часов – самый низкий показатель среди конкурентов.

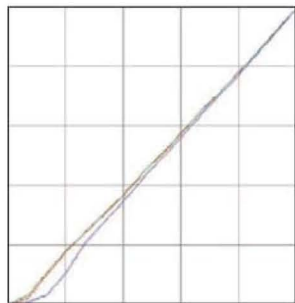
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Матрица:
DLP
Реальное разрешение:
Full HD (1920x1080)
Поддерживаемое разрешение:
от VGA (640x480) до SXGA+ (1400x1050)
Яркость:
1600 ANSI люмен
Контрастность:
30000:1
Размер изображения (по диагонали):
30-300"
Срок работы лампы:
330 Вт, 2000/3000 часов (норм./эконом режим)
Частота кадровой раз-
вертки:
50-100 Гц
Разъемы:
D-sub, 2x HDMI, S-Video, RCA, Component Video, аудио Mini-jack, аудио RCA, RS-232
Габариты:
403x115x341 мм
Вес:
5.8 кг

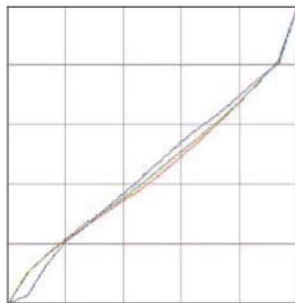
ЖЕЛЕЗО. ТЕСТ

ДРУГИЕ ИГРЫ

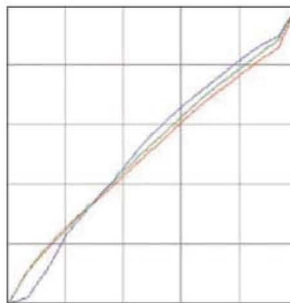
9



Практически идеальный график BenQ MP780 ST после колориметрического теста.



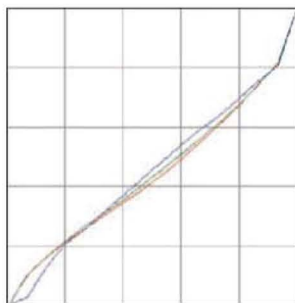
EPSON EH-TW3200 демонстрирует расхождение кривых цветов.



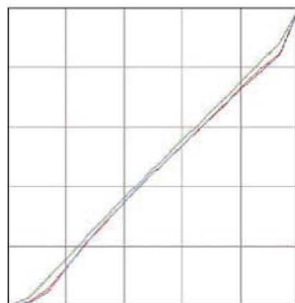
EPSON EH-TW450 также «плавает» в цветах.



Panasonic PT-AX200E – довольно серьезное искажение всех цветов.



SANYO PLC-WXU300 – результат не очень далек от идеала.



Sharp XV-Z15000 продемонстрировал хорошую цветопередачу.

Выводы

Проведя всестороннее изучение представленных моделей и просмотров с десятка фильмов, мы окончательно для себя уяснили, что для организации полноценного кинотеатра дома мало иметь хороший проектор и многоканальную акустику – очень важен удобный диван и выключатель света неподалеку. Что касается просмотренных моделей, то однозначного внимания заслуживает EPSON EH-TW3200 – за отличное изображение и комфорт при просмотре мы присуждаем этому проектору приз «Выбор редакции». Любителям удаленного администрирования и людям, стесненным в размерах комнаты, можем посоветовать обратить внимание на BenQ MP780 ST, при помощи которого можно организовать кинотеатр даже в небольшой каморке. За такую универсальность и удобство ему можно смело отдать приз «Лучшая покупка». Если же есть желание обзавестись компактным, но производительным и качественным проектором, то стоит присмотреться к модели EPSON EH-TW450.



Даниил Либарц

То, что надо!

Тест акустики Edifier S530D



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Число каналов:
2.1
Мощность:
2x 35 Вт + 70 Вт
(сабвуфер)
Материал корпуса:
дерево
Управление:
проводной пульт
с LCD-дисплеем, бес-
проводной пульт ДУ
Диапазон воспроиз-
водимых частот:
20-130 Гц,
158-20000 Гц
Отношение сигнал/
шум:
85 дБ
Дополнительно:
цифровые входы
со встроенным деко-
дером

Чаще всего при выборе акустики покупатель руководствуется универсальностью. Ведь дома, помимо компьютера, много других источников звука. Например, медиаплеер или игровая консоль. Комплект акустики Edifier S530D обладает всеми необходимыми входами, а также неплохими акустическими параметрами.

Комплект и внешний вид

Современный покупатель настолько избалован обилием акустики на рынке, что его уже трудно чем-либо удивить. Edifier с умом подошла к этому вопросу и предоставила потребителю, как говорится, то, что нужно! Так внешне Edifier S530D напоминает Hi-End-акустику. Размеры саба весьма внушительны, поэтому стоит сначала выделить для него место под столом.

Отдельного внимания заслуживают органы управления. Edifier S530D имеет два пульта. Первый (проводной) подключается непосредственно к сабвуферу. Он оборудован 2.5-дюймовым дисплеем, на котором отображается информация о настройках акустики. К сожалению, подсветку отключить нельзя, поэтому либо выставляем ее на минимум, либо отключаем всю систему. Естественно, присутствует регулятор громкости, а также линейный вход и выход для наушников.

Второй пульт, как ты уже догадался, беспроводной. ИК-приемник находится на основном проводном блоке, так что он должен быть в радиусе действия.

На беспроводной «лентайке» находятся все необходимые кнопки управления. Регулятор громкости, басов, низов, переключение входов, даже уровень подсветки - все это расположилось на маленьком куске пластмассы, размером чуть меньше ладони. Обычно такие пульта имеют плохую тенденцию: теряться, - поэтому стоит класть его на видное место.

В конце названия колонок присутствует литера «D», которая сообщает нам о том, что система имеет цифровой вход, причем как оптический, так и коаксиальный. Даже S/PDIF кабель идет в комплекте. Помимо цифрового входа, присутствуют два аналоговых через RCA-разъемы.

Методика тестирования

Издrevле так повелось, что лучшим тестом для акустики является музыка. А так как нам еще и фильмы с игра-

ми нужны, то оценивалась способность четко и эффектно воспроизводить голос и эффекты. Итак, в нашем распоряжении ноутбук Toshiba Satellite L635-12Q с набором композиций в формате FLAC. Joe Satriani - Is there love in space, песня с хорошим плотным звуком. Профессиональная работа звукорежиссера и виртуозный гитарист помогут оценить звучания инструментов. Воспроизводились хиты «Fantasy» и «September» популярной американской группы Earth, Wind And Fire. Этими треками будет оцениваться объем звучания и сочность голоса. Michael Jackson, что тут скажешь, просто хорошая музыка для понимания акустики в целом. Для теста сабвуфера заводилась электроника с «качающими» низами. А для того, чтобы узнать, не захлебывается ли низкочастотный динамик, заводился трек со слеповой бас-гитарой. **СИ**

Впечатление

Edifier S530D играют хорошо. Очень приятно, что данная акустика не страдает болезнью отсутствия средних частот. Такая особенность часто наблюдается у похожих комплектов. Низы хорошие, сочные, местами немного перебарщивают, но на это можно закрыть глаза. Что касается верхов, то они не режут ухо. Звучат довольно приятно, но иногда нужно корректировать. Порадовал встроенный мини эквалайзер. Диапазон регулировок как раз то, что надо: частоты не ползут сильно задранными или опущенными. Управление акустикой удобное: хочешь с проводного пульта, а хочешь - с «лентайкой» лежа на диване. Не забудем о цифровом входе, который играет далеко не последнюю роль при выборе. В итоге мы получаем достойную акустику за свои деньги.



Сергей Никитин

Harman/Kardon SoundSticks III

Обзор имиджевой акустической системы 2.1

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Диапазон воспроизводимых частот: 44-20000 Гц
Соотношение сигнал-шум: >80 дБ
Мощность сабвуфера: 20 Вт
Мощность сателлитов: 10 Вт на канал
Интерфейс: 3.5 мм
Дополнительно: наклонные сателлиты, сенсорное управление
Габариты сабвуфера: 232x258 мм
Вес сабвуфера: 2.2 кг
Габариты сателлитов: 232x254x51 мм
Вес сателлитов: 0.7 кг



8000 руб.

Спасибо, что мы забыли (а некоторые даже и не застали) это сладкое слово «дефицит» — даже в случае с компьютерными комплектами можно не брать то, что дают, а выбирать между дорогим и дешевым, красивым и консервативным, функциональным и простым. В некоторых случаях внешний вид девайса встает на первое место, превалируя над всеми другими требованиями (о уж этот вау-фактор). Вот и в аудиосистеме Harman/Kardon SoundSticks III экстерьер настолько ярок, что затмевает собою все остальное.

Достойный экспонат

Дизайнеры Harman/Kardon постарались на славу, ведь их творение даже выставилось в Нью-Йоркском музее современного искусства, а это чего-то да стоит. Туда абы что не попадает, это вам не Винзавод.

С одной стороны, казалось бы, что может быть проще — сделать корпус прозрачным, чтобы пользователь мог видеть не скучные бока «под дерево», а все внутренности колонок. С другой — раз так не делают все производители подряд, то, наверное, какой-то подвох в этом есть. Но инженеры Harman/Kardon решили не бояться экспериментов, и комплект SoundSticks III обрел не только прозрачный корпус, но и очень красивую подсветку, а также «мягкие» и плавные формы, которые делают его внешний вид крайне привлекательным и способным украсить собой любое помещение. Кстати, в наших

руках не первая модель, а аж третья, подвергшаяся косметическому рестайлингу. Многие эстеты, наверняка, кинутся покупать сию акустику, даже не послушав и не поинтересовавшись характеристиками, просто «за красивые глаза». Кроме того, SoundSticks III очень хорошо гармонируют со всеми популярными изделиями Apple. Завершить разговор о дизайне можно тем, что никакие ручки настройки его не портят, все управление только сенсорное. Выглядит очень красиво, но вот намека хоть какую-нибудь индикацию уровня того же баса нет.

Удобство подключения

Вдоволь налюбовавшись внешним видом устройства, можно переходить к непосредственной работе с ним — то есть слушать музыку. Начать стоит со сборки системы и ее подключения — тут ожидают приятные сюрпризы. Во-первых, в этом процессе нет ничего сложного, а, во-вторых, акустический кабель не намертво впаян в корпус, то есть его можно будет, в случае возникновения такой необходимости, легко заменить. Или воспользоваться этой особенностью для того, чтобы с помощью более длинного провода соединить колонки с DVD-проигрывателем, игровой приставкой или же PC/Mac, ничего не переставляя и не перетаскивая. Кроме того, сателлиты выполнены подвижными, то есть угол их наклона изменяется по отношению к подставке-опоре (которая весьма тяжела, так что стоят на ней динамики надежно). Говоря о кабелях и проводах нужно отметить, что прозрачный корпус

наложил на них, впрочем, как и на всю внутреннюю компоновку, некоторые особенности. Все выполнено очень аккуратно и симпатично, в частности, кабели имеют специальную прозрачную оплетку.

Каждый из двух сателлитов состоит из 4 динамиков, диаметром 25.4 мм и с мощностью 10 Вт на канал. Мощность сабвуфера вдвое больше и составляет 20 Вт. Даже несмотря на пластиковый корпус, звучание акустики находится на высоком уровне. Особенно сочно басит сабвуфер. Иногда начинаешь ощущать, что тот или иной исполнитель буквально играет на против тебя. **СИ**



Великолепный дизайн
Хорошее качество звука



Отсутствие индикации
уровня громкости и баса

Выводы

В ассортименте аудиосистем Harman/Kardon можно встретить уникальные дизайнерские решения и 2.1-комплект SoundSticks III как раз из таких. Достаточно поставить его на стол, чтобы интерьер комнаты сразу неповторимо изменился, а твой рабочий стол стал привлекать к себе много внимания.



Александр
Михеев

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер экрана:
24"
Максимальное разрешение:
1920x1080
Тип ЖК-матрицы:
TFT TN
Яркость:
250 кд/м2
Контрастность:
DCR MEGA, LED подсветка
Время отклика:
2 мс
Область обзора:
По горизонтали 170°, по вертикали 160°
Интерфейсы:
VGA (D-Sub), HDMI
Вес:
3.9 кг

Большой и быстрый

Тест монитора Samsung S24A350H

Для полного погружения в захватывающую атмосферу той или иной видеоигры геймеру просто необходим большой монитор с заглавной буквы «Б». Не всегда телевизор – в некоторых случаях места в комнате столь мало, что ТВ будет смотреться, как слон в посудной лавке – а что-нибудь ну, например, с диагональю 24 дюйма. Рассмотрим в качестве кандидата на покорение геймерских сердец новикку Samsung S24A350H.

Во всей красе

Перед нами оказался монитор с классической внешностью и функционалом. Samsung S24A350H выполнен в черном цвете, по краям обрамлен прозрачной рамкой – дань моделям прошлых лет. Простая пластиковая подставка состоит из двух частей и имеет специальную «петлю» для того, чтобы провода видеосиг-

нала и питания не валялись абы как. По высоте экран не отрегулируешь, но можно наклонить его назад. Из интерфейсов имеется VGA (D-Sub) и HDMI. Правда, определение источника происходит не автоматически, а с помощью рук, то есть нажатием соответствующей кнопки на панели управления. Кнопки, кстати, все сенсорные, но отсутствие подсветки затрудняет их использование в темное время суток. К управлению простеньким меню нужно сначала привыкнуть, но это не главное, ведь все необходимые настройки имеются. Разрешение составляет солидные 1920x1080 точек, чего с головой хватит для современных видеоразвлечений. Горизонтальный и вертикальный углы обзора равняются 170 и 160 градусов соответственно.

Во главе угла

Новые технологии, неуклонно прокладывающие себе дорогу в массовое производство, не обошли стороной и этот монитор. Три заветные иностранные буквы LED в названии подсказывают нам, что в новеньком Samsung S24A350H используется светодиодная подсветка. На всякий случай напомним, какая от этого польза конечному потребителю. Во-первых, мониторы с LED-подсветкой тоньше своих ЖК-собратьев на основе так называемых люминесцентных ламп с холодным катодом (CCFL). Хотя, честно говоря, если вспомнить о тех громоздких «трубах», что повсеместно использовались еще лет десять назад, разницы между двумя вышеупомянутыми модификациями ЖК-мониторов мы практически

не почувствуем. Поскольку подсветка реализуется все-таки не для каждого отдельного пикселя, а как и в случае с люминесцентными лампами она «общая», то и большой разницы в передаче цветовых оттенков мы не получим.

Не стоит забыть о сниженном энергопотреблении. Даже если вас не волнуют счета за электричество, пара лишних минут работы от ИБП для сохранения продвижения в игре явно не будут лишними. Все остальное, в общем-то, одни лишь уловки маркетологов, поэтому пора уже перейти к самому монитору.

Методика тестирования

Просто окинуть взглядом монитор, оттопырить большой палец и произнести многозначительное «это пять» было бы явно маловато. Поэтому мы воспользовались более серьезными методами. Так, например, с помощью колориметра ColorVision Spyder Elite3 мы оценивали качество цветопередачи: по отклонению на графике линий трех основных цветов (красный, зеленый, синий) можно судить о том, насколько достоверно монитор передает краски изображения. Не прошли мы и мимо имеющихся интерфейсов, удобства работы с меню, дизайна и эргономики. **СИ**



Очень малое время отклика матрицы

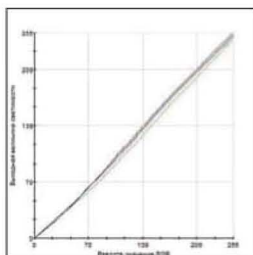


Отсутствие подсветки на сенсорных клавишах управления

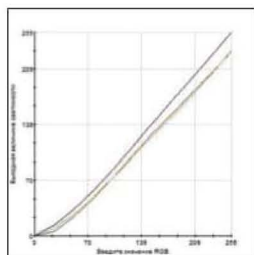


Выводы

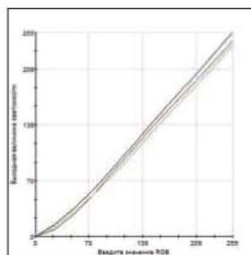
Подводя черту, можно лишь еще раз отметить, что монитор прекрасно подойдет в первую очередь геймерам. Остальные наверняка же отнесутся к нему спокойно, так как ничего более выдающегося, кроме диагонали и времени отклика матрицы, Samsung S24A350H не имеет. Цветопередача оказалась практически идеальной: даже при отклонении колориметра. То же самое относится и к цветовому охвату. Но дизайнеры не станут выбирать монитор со временем отклика матрицы, равным 2 мс. Повторимся, ему будут очень рады любители динамичных фильмов и игр. Вкупе с 24-дюймовой диагональю в таких видах отдыха Samsung S24A350H наверняка будет доставлять одно удовольствие. Но, может, оно и к лучшему? Зачем геймеру переплачивать за ненужные навороты.



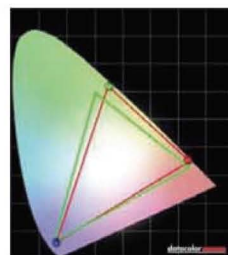
Идеальную картинку вы видите, друзья.



Под углом 45 градусов цветопередача монитора изменилась не сильно.



То же самое относится и к положению 60 градусов.



Цветовой охват монитора Samsung даже больше, чем у стандарта sRGB.



Алексей Шuvaев

Химера – друг человека

Тестирование беспроводной гарнитуры Razer Chimaera

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наушники:
Радиочастота:
2,4 ГГц
Максимальное расстояние:
10 м
Воспроизводимый диапазон частот:
20-20000 Гц
Сопротивление:
32 Ом на 1 кГц
Чувствительность (1 кГц, 1В/Па):
105 ±2 дБ
Динамики:
50 мм
Аккумуляторы:
2 AAA
Время зарядки:
3 ч

Микрофон:
Воспроизводимый диапазон частот:
130-10000 Гц
Чувствительность (102 ±4 dB):
-42 дБ ±2 дБ
Соотношение сигнал - шум:
55 дБ
Диаграмма направленности:
узконаправленный

Чудовище с головой льва, туловищем козы и хвостом в виде змеи – так греческая мифология описывает Химеру. Мы же наблюдаем очень удобную, простую и функциональную беспроводную гарнитуру с тем же названием. Компания Razer вообще известна своим необычным подходом к подбору имен для оборудования. Как правило, девайсы с пугающими названиями оборачиваются отличными компаньонами в играх. Сегодня мы проверим это на примере гарнитуры Razer Chimaera.

Подключаем и настраиваем

Большая коробка ничуть не скрывает красивую гарнитуру и подставку. Несмотря на то, что гарнитура создана для игровой консоли Xbox 360, мы смело подключили ее к компьютеру. Для этого можно воспользоваться обычными кабелями миниджек. Единственная загвоздка заключается в том, что в комплект входят кабели RCA, миниджек и 2,5-мм шнурок для подключения микрофона, а звуковая карта имеет выходы 3,5 мм. Поэтому, поискав в магазинах и найдя пару подходящих кабелей, мы без проблем подключились. Комплектные аккумуляторы вставили в один из наушников и подключили док-станцию к сети. Зарядка действительно прошла довольно быстро, о чем нас оповестил зеленый индикатор. Приятно, что подставка одновременно выполняет роли крепления, зарядки и ресивера. Остается включить наушники и приступить к разговору.

Эргономика

Наушники плотно прилегают к голове, но не давят. Подгон по размерам осуществляется очень просто, но при этом вытягивание направляющих производится с заметным усилием – случайно сбить настройки вряд ли получится. Микро-

фон расположен слева и легко убирается вверх, когда не требуется вести переговоры. Большой плюс – это подсвечиваемые кнопки на гарнитуре. К примеру, одним взглядом можно понять, активна ли гарнитура и заглушен ли микрофон. Все управление осуществляется непосредственно с наушников. Помимо кнопок управления громкостью, есть еще кнопки управления микрофоном – не прибегая к системным настройкам, можно менять чувствительность микрофона. Сам же микрофон направленный и потому позволит избежать засорения эфира посторонним шумом. По окончании игры или разговора достаточно повесить гарнитуру на подставку, чтобы она сразу начала заряжаться и автоматически отключилась – простая защита от прослушивания и избавление от спутывающихся проводов.

Играем и общаемся

Несомненный плюс беспроводной гарнитуры ощущаешь, когда можешь свободно

встать из-за компьютера и прогуляться до холодильника на кухне. И действительно, гарнитура уверенно принимает и передает звук в пределах квартиры – так что заявление производителя относительно радиуса действия в 10 метров вполне обоснованы. Теперь перейдем непосредственно к ощущениям: правильно подстроенные наушники не давят на уши и не вызывают головную боль – эти наушники правильные. Практически полная изоляция от внешних звуков довольно приятна, когда соседи затеяли ремонт. Микрофон на гибкой ножке не мешает и легко подстраивается по высоте и отклонению от рта владельца. Звук гарнитуры хорош во всем диапазоне частот. Регулировок звука хватит с запасом, тем более остается еще возможность управления системной громкостью, к которой вряд ли придется прибегнуть. Микрофон не «хватает» лишние шумы, а голос передает без искажений – достаточно один раз настроить его чувствительность и забыть об этом на долгое время. **СИ**

5300 руб.



хорошее качество звука
стильный дизайн
удобная конструкция амбушур



высокая стоимость

Выводы

За время тестирования нам так и не удалось полностью посадить аккумуляторы гарнитуры, так как рабочий день, да и силы сидеть перед компьютером заканчивались раньше, чем заявленное время работы от одной зарядки – 12 часов. Комфорт от управления такой гарнитурой сложно оценить деньгами: со временем уши будут благодарны за такое материальное вложение в оснащение игрового места. В конце концов, это не просто удобно, а еще и красиво.

Линейка ноутбуков MSI

В мае в Турции прошла презентация ноутбуков – в том числе и геймерских – от компании MSI. Мы решили посмотреть, как это выглядит, благо именно портативные компьютеры в последние годы наиболее интересны редакции «СИ».



К

онференция – удобная площадка для того, чтобы оценить не одну конкретную модель, а целый ряд и понять, что именно наи-

более точно отвечает твоим запросам. Непосредственно для геймеров предназначена G-серия, однако и мультимедийная (с индексом F) и универсальная (с индексом C; годится и для работы, и для развлечений) может вам приглянуться. Все зависит от того, играете ли вы на PC (лучше взять G) или же используете для этого только консоли (обратите внимание на C и F). Любая из моделей может стать достойной заменой настольным PC.



Семен Кобылин

Игровые ноутбуки – это действительно мощные машины, причем флагман – GT780 – оснащен еще и большим 17-дюймовым экраном. Такую штуку не возьмешь с собой в дальнюю поездку, но для перемещений внутри квартиры она вполне годится. GT780 – совершенно новый для MSI продукт, а вот другая представленная модель, GX680, – продолжение популярной серии GX660/GT660, но с улучшенной начинкой. Обе оснащены процессорами Intel семейства Core™ второго поколения и мощной графикой 500-й серии от NVIDIA. Такой ноутбук за год не устареет: еще лет пять игры на нем будут работать ста-

бильно замечательно. Очень важен для геймеров традиционно качественный звук от Dynaudio, который и прежде использовался в игровых решениях MSI. Любителям красивых гаджетов пригласится клавиатура с несколькими уровнями подсветки на GT780 от SteelSeries. Для геймеров с ограниченным бюджетом MSI подготовила игровой ноутбук попроще – модель GE620. Экран у него поменьше, железо послабее, однако и на нем можно достаточно комфортно наслаждаться любимыми хитами. К слову, «Ведьмак 2», о требовательности которого кричали так много людей в Интернете, отлично идет на игровых ноутбуках MSI на настройках по умолчанию.

К мультимедийной серии F относятся модели FX620 и FX720. Достаточно мощные, чтобы запускать игры и кино в высоком разрешении, но при этом стильные и даже слегка изысканные – сделаны, кажется, для мужчин, которые хотя бы кажутся серьезными и представительными, но не готовы ради этого жертвовать вечерними сессиями в Call of Duty. А вот классическую линейку продолжила модель CX640. Ее главный секрет – система быстрого бэкапа MSI TimeStamp. Работает она и правда очень быстро – на всю операцию уходит около минуты.

Так или иначе, мы осветим эти новинки на страницах журнала в дальнейшем, но и без нас вы можете заглянуть в специализированные СМИ (вроде журнала «Железо»), либо сходить в магазин и потрогать ноутбуки лично. Главное – выбросить из головы штампы о том, что ноутбуки – медленные машины и не годятся для игр. Это уже давным-давно не так. **СИ**



Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Ведьмак 2

Вторая часть «Ведьмака» – один из главных претендентов на титул «RPG года». Поклонники творчества Анджея Сапковского не разочаруются ни в коем случае. Дело омрачают лишь слабая оптимизация игры и многочисленные баги.



Alice: Madness Returns

Долгожданное продолжение психоделичных приключений той самой Алисы. Предупреждаем сразу – в игре мало Льюиса Кэрролла, много безумия и грибов.



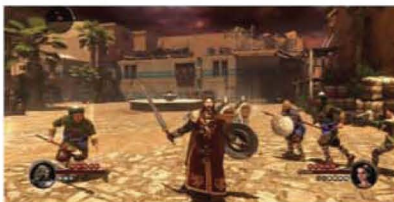
Выхода нет

Наша новая программа посвящена играм, которые в свое время могли потрясти весь мир интерактивных развлечений. Могли – да так и не вышли. О том, что с ними случилось, рассказывает Кигури.



Brink

Многопользовательских шутеров много не бывает – по крайней мере, мы всегда найдем время подробно рассказать о каждой новинке. Какое место в иерархии онлайн-шутеров займет Brink? Об этом наша «Точка зрения».



The First Templar

Тема тамплиеров, крестовых походов и Святого Грааля буквально не дает разработчикам покоя. Но далеко не всегда оригинальный и многообещающий сеттинг способен вытянуть игру из болота вторичности.



КРИ 2011

За годы своего существования КРИ успела превратиться в тщательно разработанный и неукоснительно соблюдаемый ритуал: гостиница «Космос», небольшой ряд стенов, ярмарка разработчиков, лекции, пресс-конференции.

Релизы

Во что играть в июле

10 июня

Duke Nukem Forever (Windows, Xbox 360, PS3)



Дюк Ньюкем не нуждается в представлении.

inFamous 2 (PS3)



Новый город, старый герой: Коулу опять придется сделать не один тяжелый выбор.

Red Faction: Armageddon (Windows, PS3, Xbox 360)



В отличие от предыдущей части Red Faction, Armageddon обещает быть линейной и более атмосферной. В ней игроку предстоит спасать людей из цепких лап пришельцев.

White Knight Chronicles 2 (PS3)



Вторая часть эксклюзивной для PS3 JRPG включает в себя полную версию первой и позволяет перенести сейвы.

White Knight Chronicles : Origins (PSP)



Действие Origins происходит за 1000 лет до события оригинальной ВКС. Приквел сможет похвастаться онлайн-кооперативом на четверых.

14 июня

Child of Eden (Xbox 360)



Ритм-экшн от Тецуи Мидзугути для Kinect и Move. PS3-версия увидит свет лишь в конце августа.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

Wii Play: Motion (Wii)



Earth Defense Force: Insect Armageddon (PS3, Xbox 360)



Arcana Heart 3 (PS3, Xbox 360)



17 июня

Alice: Madness Returns (Windows, PS3, Xbox 360)



Возвращение Алисы в Страну чудес — последняя AAA-разработка Американского МакГи, решившего посвятить дальнейшую карьеру дешевым играм для китайского рынка.

Dungeon Siege III (Windows, PS3, Xbox 360)



Хоть бренд Dungeon Siege и принадлежит теперь Square Enix, а над третьей частью трудится Obsidian Entertainment, Крис Тэйлор, создатель цикла, участвует в разработке в качестве консультанта.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS)



Одна из лучших игр за всю историю индустрии не просто портируется на 3DS, но и всячески приукрашивается. В 3DS-версию также войдут усложненные подземелья из Master Quest.

Tom Clancy's Splinter Cell Classic Trilogy HD (PS3)

Первые три части шпионского сериала в HD и с трофеями.

24 июня

Ape Escape (PS3)

Рельсовый шутер для PlayStation Move с участием забавных обезьянок.

Dynasty Warriors: Gundam 3 (PS3, Xbox 360)



Сотни человекоподобных роботов, продолжительная одиночная кампания и полтора десятка кооперативных миссий для четырех игроков.

F.3.A.R. (PC, PS3, Xbox 360)



Третья часть хоррор-шутера про паранормальные явления и все никак не желающую уюмониться Альму Уэйд.

Shadows of the Damned (PS3, Xbox 360)



Демоноборческий экшн от Гоити Суды и Синдзи Миками с саундтреком Акиры Ямаоки.

Wii Play: Motion (Wii)



Дюжина мини-игр, использующих Mii. В комплекте с каждой копией игры будет идти пульт со встроенным MotionPlus.

В ПЕРСПЕКТИВЕ

14 октября 2011 года

Ace Combat: Assault Horizon (Xbox 360, PS3)



21 октября 2011 года

Batman: Arkham City (Windows, Xbox 360, PS3)

8 ноября 2011 года

Call of Duty: Modern Warfare 3 (Windows, Xbox 360, PS3)

30 июня

Arcana Heart 3 (PS3, Xbox 360)



Консольный релиз триквела девичьего файтинга отстает от оригинального аркадного на каких-то полтора года.

1 июля

Resident Evil: The Mercenaries 3D (3DS)



Бонусный режим из трех последних номерных «Резидентов» удостоился релиза в качестве самостоятельной игры.

15 июля

Earth Defense Force: Insect Armageddon (PS3, Xbox 360)



Кооперативный шутер от третьего лица, в котором немногочисленным защитникам Земли предстоит сразиться с полчищами гигантских насекомых.

Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 2 (PC, PS3, Xbox 360, Wii, DS, 3DS, PSP)

Игра по последней части фильмоэпопеи о чрезмерно живучем мальчике.

ЗАНУДНЫЙ FAQ

С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ



?

Если я куплю американскую версию **Mortal Kombat** (уж больно там коллекционка хороша), смогу ли я играть по сети со своими друзьями (в смысле, здесь, в России)? А то ведь были разговоры о том, что онлайн-мультиплеер разделит по региональному признаку. Играю на PS3.

Да, сможете. Ведь привязка к региону зависит от так называемого **kombat-pass**, DLC-пропуска, который сам по себе во всех странах одинаковый и действует лишь с оглядкой на консоль, на которой его активируют. Иными словами, какой бы диск вы ни решили купить, на региональные ограничения это никак не повлияет. Кстати, сам пропуск и вовсе можно приобрести в онлайн-магазине, например, если вы где-то добыли занедорого поддержанную игру.

?

Нередко попадают новости о том, что в коробки с зарубежными бюлереями (известно ведь, что **PS3** – самый популярный **BD-плеер**) вкладывают разные «игровые» бонусы, вплоть до эксклюзивного контента. А почему у нас такого нет?

Потому что Россия, к сожалению, пока не впереди планеты всей в отношении потребления фильмов и видеоигр. Впрочем, и мы потихоньку приобщаемся к западной моде. Например, к отечественному бюлере-изданию фильма «Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес», как сообщает Sony Pictures Home Entertainment, будет прилагаться специальный **redeem-код**, дающий право на скачивание де-

моверсии тематически схожего шутера **Resistance 3**. Предложение действительно в течение всего 2011 года, продажа дисков начнется 28 июня.

?

Почему в журнале больше нет наклеек, да и постеры куда-то пропали?



Отвечает
Константин Говорун:

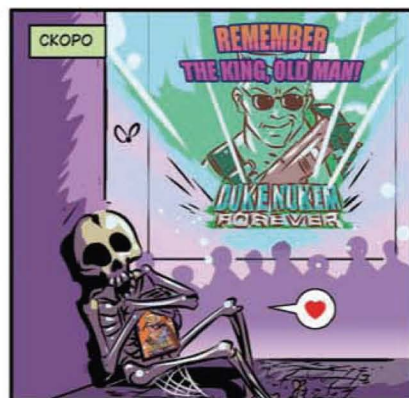
Мы выяснили, что большинство современных читателей «СИ» аккуратно складывают наклейки в стопочку, а не наклеивают на школьные тетради. И постеры на стены тоже вешают очень редко. Наверное, это связано с тем, что средний возраст читателей сильно вырос за последние годы, изменились и привычки. Мы получали много писем о том, что людям стыдно открывать журнал, в который вложены постеры и наклейки, – как будто это «какое-то детское издание»! Между тем, печать постеров и наклеек стоит денег – и получается, что мы их выкидываем на бесполезные или даже вредные вещи. Поэтому мы решили поменять комплектацию журнала и сосредоточить силы на улучшении статей, на модернизации видеожурнала, на закупке эксклюзивных материалов у **Famitsu Weekly** – всё это гораздо важнее наклеек.

?

Скажите, а магазин **GameStop.ru** – это филиал **GameStop.com**?

Увы, нет. Это самый обычный питейный интернет-магазин, которому, вероятно, очень понравились название и дизайн известного за океанского бренда.

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте! Письмами – на strana@gameland.ru. Твитами – на [@stranaigr](https://twitter.com/stranaigr). SMS'ками – на **8-926-878-24-59**. Отвечаем с удовольствием!



Я + игра =

Дневники дневниками, но порой хочется рассказать и о том, чем та или иная игра может стать для тебя лично. Или не только для тебя...

Я + ИГРА



Артём Шорохов

ilomilo

Вверх тормашками – навстречу друг другу!

В паре слов рассказать о чудеснейшей ilomilo несложно (получится примерно так: «дизайнерская головоломка для XBLA и Windows Mobile»), но, честное слово, беречь эмоции вовсе не хочется. Уж настолько милейшая эта игрушка очаровательна, вот так хочется её буквально потискать – и не описать! Всё здесь к месту, всё для того, чтоб ухнул ты в этот странный «руководительный» мирок, слегка напоминающий LittleBigPlanet, чтоб растворился в нём, вертя подвешенный посереде картонных, вязаных, тканевых, фарфоровых декораций лабиринт и так, и этак, от всей души стараясь устроить встречу двум потерявшим друг друга друзьям – Ило и Мило.¹ Водить их (и вверх, и вниз, и вбок!) приходится обоим – по-очереди. (Для галочки есть даже локальный мультиплеер, ничем, впрочем, не отличающийся от того, как если бы двое просто передавали

друг другу геймпад.) Водить, ломая голову над тем, как бы так устроить, чтоб оба трогательных существа (кстати, они зовутся сафками) одновременно сумели оказаться в одной точке уровня. «Закадровый сюжет», сопровождающий в путешествии по полусотне очаровывающих и тут же выкручивающих сознание маршрутов, к гейплею отношения как будто не имеет, но собираешь его по страничке – и словно листаешь симпатичную детскую книжку со странными, но притягательными картинками. Книжку, которую, быть может, и стоило выпустить в реальный – в наш с вами – мир. Мифология ilomilo – местечковая, милая, при этом глубоко прописанная и пронизывает игру буквально всюду. Признаюсь честно, более цельного, более обаятельного, более «уютного» пазла я не встречал. Скучаете по Kula World, знакомы с Binary Land, помните Milk & Nuts? Полюбите ilomilo! **СИ**



МЕДИТАТИВНАЯ ГОЛОВОЛОМКА-ЛАБИРИНТ О ТОМ, ЧТО ДВА ОДИНОЧЕСТВА ОБЯЗАТЕЛЬНО ВСТРЕЯТСЯ! ВОЗЬМУТСЯ ЗА РУКИ. И ВСПОМНЯТ БЫЛОЕ.

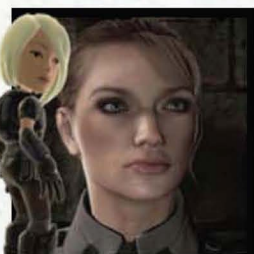


В блоге разработчиков (ищите по адресу ilomilo.com) можно повстречать весьма интересные штуки. Например ссылку на немецкое руководство по созданию вот таких очаровательных игрушек.



Аня Штрауд Gears of War

Так уж повелось в «серьёзных» шутерах, что блондинкам не место на поле боя, и потому главный женский персонаж Gears of War – лейтенант связи. Аню Штрауд нечасто увидишь, но она всегда рядом, она – родной голос, она – та ниточка, что связывает отряд «Дельта» с домом, с прежней жизнью, с тем немногим нормальным, что ещё осталось в разрушенном мире Gears of War. Аня подскажет, Аня посочувствует, Аня не даст пропасть. Не зная отца и потеряв мать, девушка давно влюблена в Маркуса, но любви не место на войне, которую человечество вот-вот проиграет неведомому врагу. Едва не потеряв Маркуса при инциденте в Хасинто, лейтенант меняет офицерскую форму на боевой доспех. **СИ**



Майор Елена Штрауд, мать Ани, погибла в битве при Эсфо Филдз, едва успев попрощаться с дочерью.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...Для третьего выпуска целиком переделали 3D-модели всех персонажей, включая нашу любимицу, которой дизайн очень к лицу. А вот голос у Ани всё тот же – он принадлежит актрисе Нэнси Джонсон, скрывающейся за псевдонимом «Нэн МакНамара».



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...Одновременно с запуском финальной игры трилогии в сентябре стартует новая линейка мерчандайза от NECA – с фигурками более дорогими и более качественными. Но главное, на этот раз среди них нашлось место нашей любимице.

